GAME SOFTWARE 电子游戏软件

VOL.204
2007年10期
定价9.80元

特别策划
皇牌的轨迹
《皇牌空战》全系列回顾

无双大特报
最终幻想12 亡灵之翼
最终幻想战略版A2
梦幻骑士6/忍者外传DS/生化危机 安布雷拉编年史/拉切特与克拉克 未来

DVD超大量赠送
「怪物猎人2nd」PSP版完整ISO大附送
「逆转裁判4」游戏ROM及游戏原声音乐全套
《电击收藏》特别限定壁纸十枚

超值赠品：电击收藏70分钟高清晰影像满载！

全面直击
蓝龙·动画版
次期全面连载始动！

次世代攻略彻底分解
VR网球3

卷首特辑
返场作品集合令！PS2还能玩多久？

DVD

双重好礼



真·风神制作

苏醒吧！逆转
《逆转裁判》全系列总力回顾
全系列未公开资料彻底暴光
《逆转裁判4》彻底攻略
特别附录：逆转小说 午后八点半的魔法

ISSN 1006-5032



TVGAME 综合情报志

伊瓦利斯世界的上空奏响新的乐章
度过了数年的和平时光后
瓦恩与他的朋友再次为全新的冒险而起航
传统召唤兽的回归
熟悉面孔的再现
全新角色的登场
这一切都来自于梦想的延续——

最终幻想XII 亡灵之翼

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS



最速攻略本

COMPLETE CUIDE BOOK

系列背景分析 · 全人物资料 · 游戏系统详解 · 全职业分析
召唤兽资料 · 全游戏详尽流程大攻略 · 全难点问答式攻略
彻底长篇剧情小说 · 全道具装备资料列表 · 全面深度评论



赠《最终幻想XII》原声音乐CD
幻妙仙曲集

NDS玩家必玩的超大作

PS2平台2006年年度最畅销游戏《最终幻想XII》的正式续篇
系列背景解读 · 全主角色资料 · 游戏系统完全解析 · 全职业分析
召唤兽资料、详尽流程大攻略、全难点问答式攻略、长篇剧情小说、全道具资料列表及深度评论……等丰富内容收录

全面接受邮购
邮购请注明"FF攻略"
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）
邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免收邮费

10元 超值定价

5月7日 全国火热上市



机战FAN

集结最热门机器人的专门志诞生













四月二十五日 登场

大集结！

PS2返场作品集合令!!

细数即将退出主流的王者遗产，我们在PS2上还能玩到什么？

经常逛游戏店的朋友们现在可能已经发现了，原本占据最明显位置的PS2，现在已经被Xbox360和Wii所取代了，就连游戏的推出速度也落在了次世代之后。PS2真的没有游戏可玩了吗？虽说以往的游戏就已经让大家应接不暇了，但如果真的没有新游戏的话，这款主机对玩家的吸引力是要大打折扣的。翻开发售表，PS2的未发售游戏还是有很多的，不过大多数都是"时间未定"，也就是可能会跳票的危险分子，或者是不知名的作品。为了让喜欢PS2的玩家还能对它爱不释手，我们特别从发售表中努力挑选出下面这些作品。它们有些或许不怎么知名，但论及游戏性，都是值得大家一玩的。以下，就让我们一起来发掘PS2余下的辉煌吧。

PlayStation 梦幻之星宇宙 伊尔米纳斯的野望

类型：角色扮演 发售日：2007年预定 厂商：SEGA

《梦幻之星 宇宙 伊尔米那斯的野心》是SEGA角色扮演游戏代表作《梦幻之星》系列的最新作。本作承袭了前作的基本架构与内容，提供了单机故事模式与多人联机模式，并加入众多追加新要素。

游戏继承了前作的23种武器并加以扩充，加入光鞭、飞剑、魔导器等新武器，昔日经典《梦幻之星 网络版》的武器也将会出现在游戏中；游戏的冒险舞台也追加了许多新地区，甚至包括《梦幻之星 网络版》中的拉古奥尔行星等；此外，包括怪物、光子技艺、SUV兵器等，也都有众多追加新内容。

《梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望》是以古拉伊鲁太阳系为背景的MMORPG，里面有四大种族，他们生活在三颗行星上面。在故事模式中，说的是加入"行星警卫组织"的青年伊塞恩通过战斗和各种任务，一点一点成长的故事。当然，本作的网络模式更为出色。在网络模式中，玩家可以控制自己创造出来的人物，与各地的玩家一起进行冒险。现在这款游戏的测试版已经在运营当中，有兴趣的玩家可以先去体验一下。

PlayStation 格斗之王 NESTS篇



类型：对战格斗 发售日:2007年4月19日 厂商:SNK PLAYMORE

预定于4月19日推出的《格斗之王NESTS篇》，是一款同时收录家用版与街机版作品的合集，并支持KDDI MMBB联机对战。本作由格斗之王系列的《KOF 99》、《KOF 2000》、《KOF 2001》3部曲所构成，以神秘的秘密组织NESTS所举办的格斗之王大赛与阴谋为故事主轴。游戏完整收录3部作品的家用版（DC版）与街机版，总计共6种版本，忠实呈现原作的各种系统。除了收录家用版原创的新增配乐与角色配色编辑等要素外，还直接开放了隐藏要素，让玩家一开始就能使用BOSS与其他隐藏人物。另外本作支持日本MMBB联机对战。

格斗之王的"99"到"2001"其实算是这个系列的衰退和摸索阶段，大幅的系统变化曾令很多玩家觉得不太适应，并且因此而造成的系统漏洞也比较多。可能，这款游戏的收藏价值会高于实际游玩吧。

PlayStation 罪恶工具XX ΛCORE

类型：对战格斗 发售日：2007年5月31日 厂商：SEGA SUMMY

以超华丽的画面及角色丰富多元化而著称的2D格斗大作"罪恶工具"系列，其最新作《罪恶工具XX Λ CORE》自从推出街机版后一直好评如潮，而在大约一个月之前，官方终于公布，该作品的PS2版预定在5月31日发售。

伴随着家用版的移植，本作的PS2版自然要追加一些全新的要素。例如："新世代模式"，就是在角色选择画面时，玩家可自由选择各角色最新版的"Λ CORE"能力、或是初代的旧角色能力来自由对战，实现超越世代的全新战斗。此外，以往在PS2或Xbox家用版深受玩家好评的"生存模式"、"MOM模式"、"训练模式"，再加上可观赏游戏插画的"画廊模式"，可谓是系列作中独创模式最多的家用版本。

PlayStation 战国BASARA2 英雄外传

类型：动作 发售日：2007年冬季 厂商：CAPCOM

《战国BASARA2 英雄外传》是款以日本战国为题材，并融合大量幻想要素所构成的动作游戏，以帅气华丽的动作游戏要素与天马行空的游戏角色设定，而获得许多玩家的喜爱。本作承袭了《战国BASARA2》的基本架构，原作中以敌方角色登场的多名武将，在本作中将成为主角，各个角色的招式动作也全面翻新，并加入了各自的原创剧情，登场角色总数达30名。

本次新角色共有3名，包括：片仓小十郎、浅井长政和阿市。有着伊达之右眼称号的片仓小十郎，自幼便辅佐独眼龙政宗，是政宗最信赖的人，在背后默默地支持着政宗的霸业，同时也是名剑术高手，固有技为"穿月"；浅井长政是近江浅井家之主，妻子为织田信长的妹妹阿市。他自视甚高且坚持正义，在战国乱世中对抗巨大的邪恶势力。后来他舍情取义，起而反抗义兄织田信长。使用刀与盾，固有技为"辉斩十文字"；阿市是织田信长的妹妹、浅井长政的妻子。对于自己身上流着与兄长相同的魔性之血感到畏惧，似乎有自虐的性格，许多人被她妖艳颓废之美所吸引。她能操纵亡魂所化的黑手，固有技为"打开地府"。

本作预定2007年冬季在PS2与Wii平台上同时推出。Wii版的操作自然会让玩家体验全新的感觉，但如果您是传统游戏的拥护者，那么还是准备在年底迎接PS2版吧。



原来以为PS2上已经没有什么可以玩了，如今细细搜索之下，其生命力还是比较旺盛的。按照本次介绍游戏的发售时间，很多好游戏还要等到明年才能玩到呢。看来索尼对于PS3和PS2，还真是"两手抓，而且两手都要硬"啊！

PlayStation 女神异闻录3 FES

类型：角色扮演 发售日：2007年4月19日 厂商：ATLUS

《女神异闻录3》是以精神实体化分身“PERSONA”为题材的神怪风格角色扮演游戏，玩家扮演具备PERSONA能力的少年主角，与校园中的同伴们携手合作，在神秘的影时间中对抗威胁人类的妖魔。



《女神异闻录3 FES》承袭了《女神异闻录3》的游戏内容，并追加众多新要素与新系统，包括新增困难模式、23只新的PERSONA、武器合成系统、服装更换系统、伙伴的互动与新社群等。除本篇剧情外，并追加长达30小时的原创剧情“后日谈”，通过游玩后日谈的剧情，玩家将可了解真正的结局。

后日谈是以本篇最终战役之后的故事为主轴，由本篇的关键角色神盾（Aegis）担任主角，并加入同样是机械少女的敌对原创角色梅蒂丝（Metis）与一连串的剧情。和本篇不同之处在于，后日谈并非以日程推进的方式来进行游戏，而是以探索迷宫为主轴，玩家将逐渐深入迷宫内部，探索真正的秘密。

PlayStation 奥丁晶石

类型：动作冒险 发售日：2007年5月17日 厂商：ATLUS

《奥丁晶石》是由《公主王冠》开发小组原班人马所制作的PS2原创2D横向动作游戏，具备华丽的2D手绘画风格以及独特的战斗系统。

该游戏背景是以北欧神话为基础所构成的奇幻世界，故事叙述了具备无与伦比之力的魔法大国华伦泰，使用魔力结晶炉克鲁多隆之力压制了各地的势力，造就了虚假的繁荣之后，却因为不明原因而灭亡。为了争夺华伦泰所遗留下来的魔力结晶炉克鲁多隆，妖精之国林格佛尔德与王国拉格纳涅布尔的战争日益激烈。游戏由记载着5位主角各自经历故事的冒险书所构成，因此，玩家将依序体验5名主角的故事。每位主角的故事都包含7个章节、每个章节各6幕。各主角间将有错综复杂的关系，玩家将跟随着这些由不同角度出发的故事，逐步了解游戏剧情的来龙去脉。



本作充满童话色彩的故事搭配上绚丽的画面，玩家实际游戏的时候一定会陶醉其中。

《奥丁晶石》的类型为2D动作冒险，并采用奇幻风格的精美手绘图形构成画面，具备华丽的视觉效果以及全语音的剧情演出。游戏中，玩家将纵横于冒险舞台的艾利翁大陆上，在各章节的关卡中冒险，打倒各章节的头目。听起来好像是比较复古的感觉，但有时候，看似朴实的外表可能就蕴含着异常华丽的内容。

PlayStation 超级机器人大战OGS

类型：策略模拟 发售日：2007年6月28日 厂商：BANPRESTO



机战系列作品已经超过了1100万套的出货量，而最新作《超级机器人大战OGS》即将在PS2上登场。该版本集合了GBA版前两代作品的内容，影音部分针对PS2主机的性能重新制作，比起原作有着大幅的强化，并加入了PS2版独有的新登场角色与机体。

首先在视听效果方面，本作采用了全程语音和全新绘制的战斗动画。其细部描绘的战斗画面使用了机战系列作品中最多的画面张数表现，全动画呈现的战斗场景肯定能让玩家大呼过瘾！另外，除了新机体、角色之外，《OG》到《OG2》之间的故事内容，以及《OG2》之后的故事也一并追加！完全进化的剧本系统，玩家可以自由选择故事起点。至于战斗系统，敌我双方可以用两台机器人组队，与敌人进行最多四台机体的波状攻击。角色方面自然也有追加，包括了PS2版本的独创角色，以及在GBA版本的《超级机器人大战R》所登场的主角。

本作宣布延期5个月，相信很多玩家都已经等不及想要玩了。虽说有点炒冷饭的嫌疑，但希望BANPRESTO能够炒得香一点吧。

PlayStation 盗墓者10周年纪念版

类型：动作冒险 发售日：2007年5月29日 厂商：EIDOS

为了庆祝“盗墓者”系列诞生十周年，以及系列销量超过了700万套，EIDOS让水晶动力工作室重新打造《盗墓者》的第一作，采用《盗墓者传奇》的引擎，让玩家再次回到劳拉的初次冒险生涯。

这款初代游戏讲述的是，劳拉受娜特拉科技财团总裁杰奎琳・娜特拉所托，去寻找传说中的“亚特兰蒂斯之种”。传说中的迷失大陆亚特兰蒂斯一共有三位统治者，也就是说有三块碎片。很久很久以前，亚特兰蒂斯的三个统治者将碎片合在一起，从黄金金字塔顶部射出了强大的能量。其中一位统治者用他拥有的碎片制造出了各种各样的怪物。结果受到了严厉的处罚，两位正神夺下她的“亚特兰蒂斯之种”碎片，扔了出去。随后亚特兰蒂斯大陆遭遇了小行星的撞击，谜一样的远古文明毁于一旦。当劳拉终于拿到了第三块碎片的时候，娜特拉出现了，原来她就是利用碎片制造怪物企图统治世界的三位统治者之一的转世邪魔，现在又收集碎片想再来一次。劳拉跟随娜特拉来到娜特拉矿坑，终于找到了传说中的亚特兰蒂斯大陆，而娜特拉已经启动了黄金金字塔也就是亚特兰蒂斯大陆的残存部分……



本作虽是系列的初代，但其口碑却毫不逊色于以后的数款作品。本次重新制作，除了画面加强之外，在剧情和冒险部分也有适当地增加。这款10周年纪念作品绝对是系列爱好者所不能错过的。

PlayStation 埃尔温迪亚物语

类型：策略模拟 发售日：2007年4月26日 厂商：SPIKE

《埃尔温迪亚物语（Elvandia Story）》是SPIKE结集了多位来自不同领域的知名人物所制作的战略RPG。游戏的故事讲述了人类为了争夺光之神和暗之神所遗留的“神之碎片”所爆发的战争。游戏分为三个部分，分别为战略、故事剧情以及战斗。整个游戏流程都是依照这三个部分来进行，游戏会先进入战略部分准备好道具及装备，或者分配及整理自己的部队，接着便进入故事剧情，然后在战斗部分中展开激战。在每场战斗中均设定了不同的胜利条件供玩者达成，此外，游戏更加入了转职和升级等要素。



玩家在游戏里可以选择等级Normal Class的职业包括战士、剑士、骑士、突击兵、工兵、弓兵、僧侣、魔法师，以及等级Other Class的职业包括商人、吟游诗人、皇太子等各种充满个性的职业角色来进行战斗。而且当职业满足一定条件，还可以转职成等级High Class的职业角色，此外随着玩家收集到的神之碎片愈多，不但转职的选择种类会增加，甚至还可以合成出新的武器，非常有趣。

PlayStation 许嫁

类型：恋爱冒险 发售日：2007年4月26日 厂商：Princess Soft



由KIMIZUKA葵执笔的最新美少女游戏《许嫁》，是一款热闹的恋爱冒险游戏。配角超过20人，故事开始于主人公Kate和义妹由于母亲去世，而被身为伯爵的祖父收容。在这个广大的伯爵家中，将出现由祖父为Kate安排的未婚妻等各个美少女，玩家将由此展开全新的恋爱冒险。

恋爱类型的游戏现在也有不少，而本作的感觉与其他作品不同。以往的作品以青涩的少男少女恋爱主题居多。而本作则是真正在寻找伴侣，其中不乏争风吃醋等搞笑的情节，也算是这一类型作品中的一个小突破吧。

PlayStation Fate/stay night Realta Nua

类型：冒险 发售日：2007年4月19日 厂商：TypeMoon/角川书店



《Fate/stay night Realta Nua》是由PC版移植而来的游戏，"Realta Nua"是爱尔兰语，意思为"新星"。该游戏中除了增加全新CG外，也在原来的Fate、UBW、HF这三条主线之下追加了新的剧情，而主题曲、片头动画和BGM也都会有新元素加入。当然，PS2版是全程语音的版本。

去年6月份初次公开《Fate/stay night》将移植PS2，9月起接受预订，为了配合PS2版的宣传造势，Type-Moon官方网站也架构一新迎接PS2版的发售。结果后来该作的发售日期由2006年12月推迟到了今年的4月19日。延期有很大的原因是为了让内容更加完善，因此对于广大的玩家来说或许是件好事。



本作的PC版在2004年卖出了146686份，是当年的GAL GAME类销量第一。而2005年又卖出了28557份，依然在销量排行上地位显赫。虽然到了后期的PS2版上无法与原先的销量相比，不过加入新要素后，相信还有很高的吸引力。

PlayStation 哈利波特与凤凰社

类型：动作冒险 发售日：2007年6月预定 厂商：EA



不知道大家主意了没有，在PS2末期，有大量由动漫和电影改编的作品会在这上面发售。而且这些作品都是有着极高人气的作品，即便游戏素质一般，但作为电影原作的官方授权游戏，这些作品也有一定的收藏价值。

《哈利波特与凤凰社(Harry Potter and the Order of the Phoenix)》这部电影是今年的一部重头戏。而EA公司在近日也正式公布了游戏版《哈利波特》的相关信息。为了迎合华纳兄弟电影公司的同名电影的公映，该作品的游戏版本也将随电影版一同发售。

此次所公布的《哈利波特与凤凰社》游戏，将按照原著小说及电影版的情节展开。同时，人物、环境、建筑等也会完全忠实于电影版的设定。该作将由EA英国分公司负责开发，平台为PC、PS3、Xbox360、Wii、PS2、Xbox、PSP和NDS，发售日期暂定为2007年6月。

PlayStation 新世纪福音战士 战斗交响曲

类型：动作射击 发售日：2007年6月28日 厂商：BROCCOLI/GAINAX

虽然《新世纪福音战士》的相关游戏层出不穷，但是很多都把侧重点放在了育成方面，本作则是一款动作游戏。火爆的战斗即将在《新世纪福音战士 战斗交响曲》中打响！

本作出展了不久前召开的"2007东京国际动画展"，这类动漫作品一般都会同时推出豪华版，本作也不例外。限量发售的豪华版定价10500日元，包括特制的八音盒、街机专用卡片等等。本作游戏的主要内容就是驾驶EVA与来犯的使徒进行决战，完成总共6个舞台的任务。另外，战斗结束后系统会根据玩家的战斗用时、机体损坏度给予不同评价以及不同数额的开发费。玩家可以使用开发费购买新人物等要素。



该游戏包含自由战斗模式，允许玩家进行2对2或者1对3的战斗，不仅是EVA，使徒也可以在这个模式中使用。此外，本作也有"练习模式"和"生存模式"，玩家可以锻炼自己的能力，使战斗更为爽快。

PlayStation 风云 SUPER COMBO

类型：对战格斗 发售日：2007年6月21日·厂商：SNK PLAYMORE



SNK PLAYMORE日前宣布，将于6月21日发售PS2版的2D对战格斗游戏《风云SUPER COMBO》。该作品中收录了街机版的《风云默示录 格斗创世》和《风云 SUPER TAG BATTLE》两部作品。这是第一次将这两部作品向NEO GEO以外的平台进行移植。另外本游戏对应KDDI株式会社的Multi match BB（MMBB），玩家们可以进行在线对战。

《风云默示录 格斗创世》是于95年发售的2D格斗对战游戏，以既可以徒手作战又可以手持武器格斗为特点。战斗舞台设计为双线程，并且可以攻击不同线程内的对手，使得作战方式大大增加。《风云 SUPER TAG BATTLE》则是作为《风云默示录 格斗创世》的续篇于96年登场的。此作放弃了《风云默示录 格斗创世》中双线程作战系统，取而代之的是2对2的决斗系统。对战过程中玩家可以替换角色，被替换下的角色体力会慢慢回升。但是只要有一个角色被击败便比赛结束，所以何时替换角色也需要战略性的考虑。

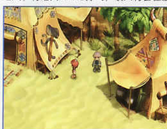
PS2版的《风云SUPER COMBO》中也有原创内容：进行基础操作练习的"实践模式"、确认角色招式的"出招表"、自由变换角色颜色的"颜色编辑"、选择原创版音乐还是改变版音乐的"改变BGM机能"等等。虽然游戏是老了点，但有收集此类作品习惯的玩家可不要错过了。

PlayStation 光明之风

类型：动作角色扮演 发售日：2007年5月17日 厂商：SEGA

光明系列是世嘉最重要的RPG游戏系列，MD年代的《光明力量》在美国便突破了50万套销量，而之后在GBA上和PS2上所推出的系列作品也都受到日本地区玩家的一致好评。《光明之风》本次计划将肩负起系列正在趋向于没落的伟大复兴任务。

GBA上的《光明力量》凭着独到的ARPG方式表现受到广大玩家的追捧，似乎意味着ARPG方式更适合本系列的未来发展方向，所以《光明之风》将沿用ARPG方式，敌人将会在游戏地图上随处走动，只要碰到敌人则能立即进入战斗。本作的角色设计仍是日本著名成人动漫画师TONY，其《御魂》等神作的人设都非常受欢迎。因此，本作启用TONY当画师也吸引了足够多的关注，再配合上系列一贯的高品质，我们几乎可以预见《光明》系列的复兴已经指日可待了。



PlayStation 蜘蛛侠3

类型：动作冒险 发售日：2007年5月4日 厂商：Activision



《蜘蛛侠3》是由即将在5月份上映的同名电影改编的游戏，与大多数电影改编类游戏一样，《蜘蛛侠3》也将实行全平台战略，登陆的游戏平台包括了现在所有主流游戏平台。

本次的游戏方式将会和前作《蜘蛛侠2》十分类似，"自由"是对游戏方式的最好诠释。玩家可以操控蜘蛛侠在游戏提供的广阔舞台中自由穿梭，完成各种任务。当然除了一些必须完成的主线任务之外，游戏还提供了大量可供选择的分支任务，让玩家充分体验到身为城市英雄的快感。当玩家没有任务可做的时候，在游戏构建的场景中四处游荡观光也是一个不错的游戏方式。



《蜘蛛侠3》将会和电影同步于5月4日发售，现在公开的画面只有PS3和Xbox360版，PS2版的内容应该和它们是一样的，只不过画面表现上略为逊色。

PlayStation 怪物史莱克3

类型：动作冒险 发售日：2007年5月15日 厂商：Activision



《怪物史莱克2》是去年美国电影票房榜冠军，其游戏版也是2004年最畅销的儿童类游戏。虽然电影《怪物史莱克3》还没有上映，不过Activision显然对于该系列的前景非常看好，于是游戏的开发几乎将与电影同步。

对于这款游戏，Activision首席执行官Ron Doornink曾说："Activision很兴奋能够进一步与梦工厂延长授权合同，获得系列第三部作品的游戏版权。事实证明《怪物史莱克》是全球最受欢迎的儿童类游戏之一，我们希望能够通过《史莱克3》和未来的新作促进本系列的成功。"

《怪物史莱克3》的游戏开发同样是多平台，而且各个版本之间还有一些差异。相信PS2版会是比较中规中矩的一作。

PlayStation 合金弹头合集

类型：动作射击 发售日：2007年5月31日 厂商：SNKPLAYMORE



《合金弹头合集》目前已经推出了PSP、Wii等几个版本，其PS2版则预定5月底才上市。《合金弹头》系列是SNK于1996年所推出的横向2D动作过关游戏，游戏中充满幽默逗趣的Q版漫画风格人物和搞笑的剧情，并具备单纯却刺激富挑战性的内容，自推出以来，便受到许多玩家的喜爱。如今该系列有渐趋没落的迹象，然而以往的辉煌却不容抹杀。

本次为庆祝《合金弹头》系列作品推出10周年，特此将把从第一代作品至今的7款游戏集合起来，让喜爱本作的玩家，可以一口气享受全系列收集的乐趣。不过由于PS2版推出的时间最晚，因此新鲜感上可能要差一些，顶多就是满足了只拥有PS2玩家的心愿，算是为该系列献上的最后一份贺礼。

PlayStation 传说迷传说 Vol.2

类型：角色扮演 发售日：2007年6月28日 厂商：NBGI

BANDAI NAMCO株式会社决定于6月28日发售PS2版《传说迷传说 Vol.2》。该作是传说系列的最新作，其前作曾于2002年1月31日发售过PS版。而本作将同时发售两个版本，一个是《提亚版》，另一个是《露库版》。露库与提亚是本作的男女主人公，虽然分为两个版本，但各自的内容以及包含的初回同捆特典都是一样的，发售日以及价格也都相同，做法有些类似《口袋妖怪》。作为本作的初回特典，将赠送收录《幻想传说》、《神乐传说》和《深渊传说》中众多人气角色的收集卡片游戏。本作应该是PS2上的最后一部传说系列作品了，内容虽然是杂烩式的，但能够看到很多系列中熟悉的面孔，相信也是不小的吸引力吧。



PlayStation EyeToy Play 3

类型：体感动作 发售日：2007年6月26日 厂商：SCE

《EyeToy Play》系列的第一作因为是开创了家用游戏的全新玩法而大受欢迎，然而后续对应EyeToy摄像头的游戏却鲜有力作。其《EyeToy Play2》虽然比前作有了一定的提高，然而终归因为EyeToy这个外设算不上普及，所以大家对这款游戏的关注也稍微差了一些。

本次《EyeToy Play3》在多人同乐方面有了不小的进步，最多可以支持4个人同时游戏。不过由于摄像头工作原理的限制，当4个人一起游戏的时候，每个人的活动幅度和范围都不能太大，同时对于空间的要求也很高。相比之下，Wii的操作自然要比这强很多。不过对于现在还没有Wii的玩家，这款游戏也足够玩一阵子了。

PlayStation 美国职业摔跤联盟2008

类型：体育竞技 发售日：2007年预定 厂商：THQ

由THQ代理发行的《美国职业摔跤联盟》系列最新作，在时隔一年之后再次降临。本次的新作将会对应Xbox360、PS3、Wii、PS2、PSP、NDS平台，几乎涵盖了所有可以登陆的游戏主机。

《美国职业摔跤联盟2008》以真实的摔跤比赛为蓝本制作，游戏的特点就是近乎疯狂的摔跤演出，玩家要操作不同的摔跤手在搏击台上与对手战斗。战斗的方式也限制极小，玩家可利用身体各个部位来打击对手，也可以利用场景辅助来给对手致命的打击。本作是唯一官方授权的游戏，收录了美国职业摔跤联盟中存在的大量真实角色，玩家可以扮演这些角色在游戏中进行角逐，除了拳脚等固有技外，每个角色都具备极具特色的特殊技，对于WWE的忠实Fans来说绝对有着非比寻常的兴奋感。



最终幻想13

日前，S-E宣布要在多个平台上推出FF13的衍生作品，其中就包括PS2版。由于之前的FF7也有过相同的做法，因此本作登陆PS2也毫不意外。目前可以肯定的是，本作绝对是外传类作品，至于本篇则不太可能跨PS3和PS2平台推出。而确切消息则要等到明年才能和玩家见面了。

推荐度：10 可信度：9

勇者斗恶龙系列

DQ9做到NDS上有很多人想不通，完全改变的游戏方式也是人们担心的事情。其实PS2的普及量已经足够承担这一超重量级作品了，甚至比NDS还合适。正如原ENIX所承诺的，"DQ系列只会给销量最高的主机制作"，DQ系列回归PS2也应该在意料之中。

推荐度：10 可信度：3

战神

PSP《战神》正在制作中，可惜以PSP的市场号召力似乎没法让这款作品得到舒展，那么逆移植的可能性就会很大。就好比PSP的《GTA 自由都市故事》，其逆移植就狠赚了一笔。因此PSP版《战神》的逆移植完全在情理之中。

推荐度：8 可信度：5

生化危机Umberlla编年史

《生化危机4》原来只给NGC，后来登陆PS2。其实当时的NGC版卖得也不错，但PS2平台的吸引力可是CAPCOM所无法抗拒的。这次的《生化危机Umberlla编年史》登陆的是Wii平台，按照画面的素质来说，PS2稍微努力一点也是可以移植的。由于4代的杰出表现，生化危机系列开始备受关注，《生化危机Umberlla编年史》既然算不得高端作品，那么PS2也有机会分一杯羹。

推荐度：9 可信度：2

大蛇无双猛将传

无双系列自打《真三国无双2》之后，推出"猛将传"便成为了约定俗成的规矩。这次的《大蛇无双》尽管粗糙，但其庞大的气势确实是前所未有的。这次加入了妲己，大家的反响都不错，说不定《大蛇无双猛将传》中会追加纣王之类的呢。

推荐度：7 可信度：5

胜利十一人11

一切尽在不言中，按照当年PS的经验，胜利十一人系列在PS2上至少能把12代也给出了，这个游戏生命力的顽强可是很多作品都无法比拟的。反正这个系列又不是纯粹追求画面，只要队员数值够新就行了。另外，除了正统作品，像什么"J联盟"之类的作品估计也会登陆PS2。

推荐度：8 可信度：10

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn



职位：编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：美编

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：翻译

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：视频编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。



Vol.204
2007 / 10

半月刊　每月一日/十五日出版
创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「逆转裁判4」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱　电软招聘收
邮编：100011　咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

声明与更正

本刊203期刊登的《名作在新世纪复活》一文，作者为张弦，由Hanzo、Sonicteam、朱韶浚提供资料。署名漏登，特此声明并向相关作者致歉。

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■制作总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



索尼北美官网打出了"买PSP比追女朋友便宜多了"的宣传口号。

2006财年销量统计，日本渐为掌机天下！



↓PS3在日本首发时，有很多人冒雨排队。而现在玩家的心真的冷了。

本刊讯　近日，日本知名游戏杂志发行公司Enterbrain公布了2006财年（2006年4月至2007年3月）日本地区游戏软件及主机的销量统计。在软件排行榜中，任天堂的掌机和家用机占据了绝对的优势，前十名中有8个是NDS游戏，有一个是Wii的游戏。而PSP的《怪物猎人便携版2nd》则占据了第9名的位置。在主机的销售排行榜中，前三名为掌机，后三名为次世代家用机。PSP排名第三，全年销量超过了500万台，而三大次世代主机加起来也只是PSP销量的一多半而已。NDS系列掌机现在绝对是游戏市场的主流，老版本的DS加上新版DSL在一年间卖了将近1600万台！所以其软件销量自然也得到了很大的帮助。至于次世代主机，因为Wii和PS3发售的时间较晚，所以销量虽少但不能够以此来和DS等作比较。然而360在日本的销量则明显没有太大的改观。

软硬件榜单数据分析

在2006财年，正是家用机更新换代，同时新一批掌机逐渐稳固主流地位的时期。于是，掌机软硬件销量明显要比家用机强很多。这样的状况其实也并不代表以后的游戏市场就会向着掌机天下过渡，去年是较为特殊的一年，而在今年则很可能出现掌机和家用机平分天下的局面。

目前的两大掌机NDS和PSP，它们所对应的消费群体并不能涵盖所有的游戏玩家。NDS除了继续保留GBA上的名作续篇之外，也大量吸收了一些家用机乃至街机名作的移植版，另外还推出了很多其实算不上游戏的益智软件，于是其消费群体得到了壮大。PSP起初与家用机的路线差不多，上面的游戏基本在家用机中都能看到。后来通过不断强化随身娱乐功能，使其在游戏之外的领域颇有建树，不过这对于游戏软件的消费是个不利的影响，因为PSP有太多事情可以做了，游戏不过是其中的一个功能。NDS和PSP之间的直接矛盾并不算明显，于是两个掌机在去年顺利地占去了整个日本游戏市场将近90%的份额！

家用机始终是掌机所无法取代的，诸如《最终幻想13》、《合金装备4》等大作依然是掌机所驾驭不了的。而众多只能在家用机上才能出现的名作也为PS3、360和Wii积蓄了大量潜在的消费者。一旦这些名作逐一登场，那么次世代家用机的春天也就到了。

2006财年游戏硬件销量统计（统计时间：发售日－2007年3月25日）

主机名	出品公司	发售日	销量累计
DS Lite	任天堂	2006.3.2	938万3692台
DS	任天堂	2004.12.2	644万2522台
PSP	索尼	2004.12.12	514万6055台
Wii	任天堂	2006.12.2	195万3633台
PS3	索尼	2006.11.11	81万2074台
Xbox360	微软	2005.12.10	36万7240台

2006财年游戏软件TOP10（统计时间：2006年3月27日－2007年3月25日）

名次	机种	游戏名称	出品公司	发售日	06财年销量	累计销量
1	DS	口袋妖怪 钻石/珍珠	Pokemon	2006.9.28	4949861	4949861
2	DS	新超级马里奥兄弟	任天堂	2006.5.25	4277098	4277098
3	DS	更锻炼大脑的DS训练	任天堂	2005.12.29	2477769	4173524
4	DS	欢迎来到动物之森	任天堂	2005.11.23	1632423	3979786
5	DS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	2005.5.19	1343410	3198960
6	DS	成人常识力锻炼	任天堂	2006.10.26	1301591	1301591
7	DS	勇者斗恶龙怪兽篇	Square Enix	2006.12.28	1288314	1288314
8	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.12.2	1224012	1224012
9	PSP	怪物猎人便携版2nd	Capcom	2007.2.22	1095199	1095199
10	DS	俄罗斯方块DS	任天堂	2006.4.27	1088160	1088160

欧版PS3遭遇降价促销

PS3在欧洲的首发非常具有戏剧性，先是部分地区的首发活动惨淡收场，然后英国等地又传出了首周销量连破纪录。似乎PS3在欧洲各地所受到的待遇大相径庭，不过据最近出炉的销量统计报告显示，PS3的销量从上周的顶峰状态瞬间跌到了谷底。

据知名调查机构Chart Track的统计，PS3硬件销量在第二周较第一周下降了82%。而PS3的两款畅销作品《反抗 人类没落之日》和《摩托风暴》虽然销量同样狂降了66%和62%，但是在软件销量榜上仍然占据着亚军和季军的位置。经历了首周的狂卖之后，如今PS3的软硬件销量经历了大幅下滑，并已经趋于平缓。这样的状况并不算意外，甚至可以说是与全球同轨了，因为PS3在日本地区的表现也依然不容乐观，早于Wii发售的PS3目前销量81万台左右，而其对手Wii则已经卖出了195万台，差距正在不断扩大。另外，PS3在澳大利亚10天内共卖出了27083台主机。而360在4天卖了30000台，Wii在4天卖了32910台，PS3还是处在了劣势。

PS3在欧洲销量滑坡或许对于认为主机价格偏高的玩家是个好消息，因为英国两家大型零售商都对PS3进行了降价促销活动。这两家零售商是Play.com和WH Smith，他们日前已经将PS3的售价由原来的424.99英镑降到了399.99英镑。而Play.com在降价的情况下还附赠一条HDMI端子线和一张蓝光影碟。其销售方案也有两种：一是普通60GB主机，售价399.99英镑；一种是搭配《摩托风暴》、《反抗 人类没落之日》和《源氏 神威奏乱》的60GB套装，售价仅为499.99英镑。

索尼官方放弃20GB PS3

索尼将PS3分为两个版本发售，其用意就是想满足不同消费能力的玩家。然而在功能上略有缺陷的20GB版主机终归让买回去的玩家觉得心里不舒服。日前，索尼的官方网站已经撤除了20GB版PS3的订购页面，如果你搜索20GB型号的信息，得到的将是一个产品不存在的错误页面，而PS3 60GB及相关附件则依然能找到。

对此，SCE发言人Satoshi Fukuoka在东京表示，官方网站的产品列表是根据市场需求制定的，PS3的60GB版更受商家和玩家欢迎，所以不再销售PS3的20GB版也是很自然的。如果玩家对该版本主机还有需要的话，就只能自己去零售商店里找了。

目前20GB版PS3的尴尬处境确实比60GB版严重很多。在日本市场，玩家购买的基本都是60GB版的PS3主机，20GB版的根本无人问津。在北美市场情况则更为严重，Best Buy等大型零售商已经停止销售20GB版的PS3。而到了欧洲等地，20GB版主机根本都不在发售计划之列。看来索尼在PS3的销售决策中又出现了一个败笔，不过好在他们及时停产，否则这批主机将很难从零售店走到消费者的家中。

盗亦有道？

——关于美国向WTO申诉中国盗版的问题



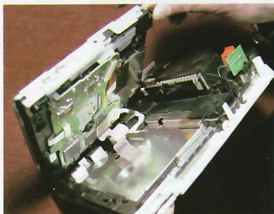
近日，美国向世贸组织（WTO）就中国的盗版问题提出申诉。美国官员准备提出两个提案，一个宣称中国对电影、音乐等光盘盗版提出起诉的标准过高。中国反盗版法规定，至少被发现盗版500张光盘才会被刑事指控，而美国反对设置这样的门坎。美国还将指控销售或制造盗版产品均应判有罪。中国法律则规定，只有同时被发现有上述两种行为才会被判有罪。另一个是反对中国限制外国书籍和电影在中国的销售。不过该申诉并不谋求打破中国对进口外国电影方面的限制，目前中国规定每年可引进20部外国电影。据代表微软、迪士尼、维旺迪的游说组织估计，中国非法复制电影、音乐和游戏软件，使这些公司在2006年损失了数亿美元的收入。这次的申诉是美国首次指控中国侵犯知识产权。经济学家史蒂芬·格林表示："美国相信，现在应该是给中国施加更大压力的时候了，因为中国已经明显地违反了自己同意的规则。"美国众议院发言人更于去年十月在给布什总统的信中表示："世界上没有任何一个国家在侵犯美国知识产权方面超过中国。"于是，本次美国政府终于准备打响炮轰中国盗版的第一枪了。

任天堂支持反中国盗版

在美国贸易组织决定提起对中国盗版问题的申诉后，任天堂美国分部紧接着发表声明，称该公司全力支持美国贸易代表向WTO对中国提起的盗版诉讼，并将继续拥护美国政府的立场和行动。

任天堂称，在过去的4年里，300多家中国工厂和零售商制造了价值超过770万美元的盗版游戏产品，并成为盗版任天堂游戏的头号生产基地和最大输出国。任天堂还指责中国打击盗版力度不够，对盗版生产者的惩罚几乎为零。任天堂近年来一直参与、支持美国的"特殊301"条款，旨在通过美国单边制裁的威胁，促使其他国家对其落后无效的知识产权保护制度进行改革，并向美国贸易代表提交了中国大陆、中国香港、巴西、墨西哥、巴拉圭等地盗版泛滥的证据。

任天堂在国内的代理公司神游这几年引进了很多任天堂的掌机，然而软件则鲜有推出。这就是因为任天堂忌惮于中国的盗版，害怕将最新的游戏汉化后马上会有盗版，那么自己的汉化工作将白费力气。所以，很多人购买了神游代理的掌机之后，为了有游戏玩，还是不得不求助于盗版。这是一个恶性循环的圈子，而源头则不止一个。



美国网络盗版十分猖獗

在美国嘲讽中国的盗版如何猖獗时，其实他们自己的状况也好不到哪里去。据当地玩家透露，在美国有约6成的玩家都是盗版的支持者，并且现在由于网络的发达，他们主要是通过下载游戏镜像，然后再自行刻盘。在美国也有一些专门卖盗版游戏光盘的"地下商店"，价格大概在5到20美元左右，主要集中在唐人街，但卖盗版光盘的也并非都是华人。并且这类卖盗版光盘的小店都难以管制，除非是有线人报警，否则很难抓获。至于国际性使用P2P网络协议的侵权问题更是难上加难，尽管法制管理得很紧，但在美国也并非是完全杜绝盗版的国家。

另外，美国的盗版商也是非常黑的，一张盗版盘在美国可以卖上20美元，折合人民币约160元。但贵并不代表就是好，由于国外政府管制严谨，拥有压盘机器的盗版商根本不能立足，所以贩卖的盗版光碟并非是拥有精美雕纹的压盘，仅仅是刻录盘，可能连游戏封面都没有。于是选择在网上下载游戏自己刻录的人非常多，毕竟他们才是破解正版游戏的源头，因此这类内容的网上资源比较丰富。

美国玩家消费更加理性

美国玩家对新机种的接受程度还是比较缓慢的，日本现在也一样，一台新主机推出之后除非价格便宜，游戏也多，否则很难有市场，就好比现在的PS3。美国大多数人也不会因为一两个喜欢的游戏而去购入一台新主机，他们更宁愿去选择已经进入淘汰阶段的主机，如GBA，目前GBA在北美市场仍有很强劲的销售惯性，主要归咎于GBA平台拥有庞大的软件阵营以及低廉的价格，正因为NDS基本已经将其取代，所以游戏店都匆忙对GBA进行促销清仓。据说前段时间芝加哥的一间游戏店对GBA游戏《口袋妖怪火红》低价促销，售价仅仅为9.99美元，近百套存货三天内清仓，可见美国人在购买娱乐设备方面也是非常理性的。

更有调查显示，世嘉的DC目前在美国本土还有一部分用户群。这款几乎被国人摆进陈列柜的机种竟然在美国仍有余力，原因很简单，DC的价格非常便宜，而且玩盗版光碟根本不需要装直读，游戏载体用CD就可以。由于容量小，只需要一个多小时便能通过网络把游戏镜像下载下来，成本简直可以忽略不计。美国是一个多民族的国家，意识形态多样，虽然有很多人都反对盗版，然而就整体来说却也是个盗版大国。他们如今向中国发难，却为什么不先截住自己的源头呢？

关于此事的中国调查

中国现在的盗版确实非常猖獗，我们任何一个人都不能否认这个现状。对于盗版问题，国内的玩家也持两种意见。近日，针对美国贸易组织对中国盗版提起申诉的问题，国内的各大网站也展开了讨论。讨论分正反两方，有人支持打击盗版，自然也有不少人在讨论盗版形成的客观条件。以下，我们对双方的意见进行了总结。

正方：支持打击盗版。保护知识产权是每个人应该做的，也是保护玩家长期利益的正当举措。目前中国的游戏市场极不规范，需要用强硬的手段来进行纠正。他们认为，盗版会严重影响正版的销量，从而使游戏开发公司蒙受经济损失，导致对以后的游戏开发也造成影响。中国的游戏产业难以成长也是与盗版有很大关系，终归国内的公司实力不算雄厚，一旦遭遇盗版，可能就会面临倒闭的危险。还有重要的一点就是国人的自尊问题，因为盗版与偷盗同样是窃取别人的东西，因此我们在赚小便宜时是被国外当作贼来看待的，这种耻辱必须彻底摆脱。

反方：盗版是全球性的问题，不能因为中国相对落后就成为重点打击对象。而且国内收入普遍偏低和国外软件定价太高是造成盗版的主要原因。他们认为，盗版的存在不是人为因素造成的，而是客观现实下产生的。国外的收入太高，在他们看来，几百人民币的游戏就好比我们买几十块钱的东西。而对于国内的很多人来说，一张正版游戏光盘最高可能相当于一个人月收入的30% 就北京的平均收入水平来说，一个400元的游戏也超过了月收入的十分之一，那就更不要说其他中小规模的城市了。另外，许多游戏和主机的破解都是国外的黑客所为，他们才是源头，罪魁祸首并不是中国人。

网络上的意见也就是代表了绝大多数国内玩家的意愿，这其中有很多言论都非常中肯。盗版问题在国内的存在的确不是简简单单可以解决的，美国这次的申诉同样遭到了中国政府的反对，究竟事态如何发展，我们还是静观其变吧。

4月3日

●CAPCOM宣布将于4月7日在Xbox Live全球同步推出《失落的星球》第2批付费下载地图包，定价微软点数400点。本次的下载地图包中将提供2个新的对战联机地图"大巢穴"与"试验点"。



●Xbox360角色扮演游戏《蓝龙》的中文官方网站于4月2日正式开张，其中提供了详细的中文介绍。（请见本刊详细报道）

●SCEA于4月3日发表，北美地区PSP主机的定价自即日起由现行的199.99美元调降为169.99美元，并公布了《战神》等独占作品。（请见本刊详细报道）

4月6日

●任天堂日前正式对Wii进行新一轮的固件升级，此次升级使Wii的画面由原来的480P支持到720P。其升级方法类似于Xbox360，不过目前随Wii赠送的AV线并不支持720P输出，所以还需要购买更高级的色差线才行。

●美国地区开始提供免费《GT赛车HD》1.2版下载，新版本中加入了对震动以及力回馈的支持。（请见本刊详细报道）

●据来自Square Enix内部的传闻，PS3大作《最终幻想13》有望于今年年内放出试玩体验版。（请见本刊详细报道）



4月8日

●日前，日本游戏媒体作了一次调查，看玩家希望哪些游戏走向多平台化，其结果明显对索尼不利。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM为Wii制作的《生化危机Umbrella编年史》，其官方网站于日前正式开张，并首次公布了游戏宣传影片。

●CAPCOM宣布将于Wii上推出《生化危机4》的加强版。本作完全配合Wii的手柄来提供崭新的操作方式，并加入PS2版中新增的所有章节内容。目前该作预定5月31日推出，定价5040日元，并将收录《生化危机Umbrella编年史的宣传影片作为特典。



事件 日本专讯 PS3人气值持续走低 玩家呼吁游戏多平台

本刊讯　前不久，《恶魔猎人4》等大作纷纷宣布跨平台或转平台推出，这对于索尼来说是很大的损失。日前就这一问题，日本游戏媒体作了一次调查，看玩家还希望哪些游戏走向多平台化，其结果依然是对索尼不利。



本次调查结果的前5名分别是：第1名PS3《怪物猎人3》、第2名PS3《合金装备4》、第3名PS3《最终幻想13》、第4名NDS《勇者斗恶龙9》、第5名360/PS3《生化危机5》。位列前三名的游戏可以说是PS3的救命稻草，假如这三个游戏再转平台的话，那么就无异于宣布PS3的死刑了。看来日本玩家对于PS3也开始逐渐失望，并希望索尼不要再把持着这些大作，而让它们走向多平台。

至于NDS的《DQ9》则是有人担心掌机无法驾驭原本属于家用机的作品。而《生化危机5》本来已经跨两个平台，玩家将其列为第5名，看来是对Wii太有信心了。

特报 美国专讯 GTHD首次对应震动 PS3力回馈可望回归

本刊讯　前不久关于力回馈侵权案告一段落后，索尼迟迟没有宣布PS3手柄将恢复震动功能。日前，玩家终于看到了震动功能恢复的希望。

继欧洲地区首发时提供的2.0版《GT赛车HD》之后，



美国地区的PS Store也终于开始提供免费的1.2版（与欧洲的2.0相同）下载。不过新版本中加入了对震动以及力回馈的支持，玩家可以用罗技出品的几款方向盘就可以体验完美的赛车感觉。

本次《GT赛车HD》虽然对应震动，然而索尼官方并没有推出相关的设备。并且也没有公开宣布将重新为PS3手柄配备震动功能，看来真正恢复还需要等一段时间。

网络 国内专讯 《蓝龙》中文官网开张 动画宣传片限时下载

本刊讯　Xbox360角色扮演游戏《蓝龙》的中文官方网站于4月2日正式开张，其中提供了详细的中文介绍。

《蓝龙》在去年底推出了日文版，并于日本创下累计20万套以上的销售佳绩。台湾省微软于上周末举办的"Xbox360欢乐庆周年生日派对"中，首次公开展示了开发中的《蓝龙》中文版，并提供现场玩家试玩。同时宣布将于4月中旬邀请世界知名的制作人坂口博信来台湾省与玩家见面，分享游戏制作心得与新作游戏信息，现又开设了游戏的中文官网，替预定于5月推出的中文版造势宣传。

另外，日本从4月3日晚间7:00起，在Xbox Live卖场限时放出动画宣传影片，供玩家下载。Xbox360《蓝龙》中文版预定5月推出，定价约340元人民币。

特报 美国专讯 北美PSP价格调降 战神新作正式发表

本刊讯　SCEA于4月3日发表，北美地区PSP主机的定价自即日起由现行的199.99美元调降为169.99美元，降幅约15%，这也是PSP主机自2005年3月在北美地区推出以来的首次降价。

本次宣布降价的是北美地区所推出的"PSP Core Pack"包装，该包装的内容基本上与日本、亚洲等地推出的PSP基本版包装相同，包含PSP主机、充电电池组与变压充电器等最基本的配备。而日本与亚洲方面目前尚无降价的计划。SCEA同时也在发表资料中表示，PSP主机全球累计出货台数已逼近2500万台，推出了超过200款游戏与近450部影片，游戏全球累计出货套数超过9000万套，并将陆续推出多款独占游戏，包括《战神》、《拉切特与克拉克》等。

由本次发表的PSP独占游戏名单中，正式确认《战神》将推出PSP平台新作。新作由曾开发PSP《达克斯特》的Ready At Dawn工作室担任制作，预定2007年内推出。

特报 日本专讯 史·艾内部消息透露 FF13今年内将可试玩

本刊讯　据来自Square Enix内部的传闻，PS3平台次世代RPG大作《最终幻想13》的一个简短试玩版有望于今年年内，以PS Network下载游戏的形式登陆PS3平台，但具体内容和准确的发售信息依然没有透露。

爆出这一消息的是美国著名游戏杂志、素有"传闻加工厂"之称的Electronic Game Magazine。EGM方面称，尽管Xbox Live在2007年的表现十分活跃，成为了下载游戏市场的最热门站点之一。但在今年年底的时候，一切都将得到逆转，因为Square Enix计划在年底通过PS Network率先提供《最终幻想13》的试玩体验版。

对于这一传闻，Square Enix官方起初并未予以任何答复，但后来在媒体的追问之下出面进行澄清，但澄清的内容既不确认也不否定，表示"一切无可奉告"。其实这样的表态已经很明显了，如果是假的，那么早就该辟谣，现在看来这个消息的确是内部透露出来的。

网络 日本专讯 Wii版生化官网开张 游戏宣传影片公布

本刊讯　CAPCOM为Wii制作的《生化危机Umbrella编年史》，其官方网站于日前正式开张，并首次公布了游戏宣传影片。



这款游戏是以Umbrella公司兴衰过程为主轴的原创新作，串联起了各系列作品已知的剧情。游戏的类型为主视角射击游戏，将利用Wii遥控器手柄的红外线指针来进行如同传统光枪射击的玩法，本作的设计非常细致，为了让一切更加逼真，玩家除了可以使用枪枝来消灭丧尸与各种异形生物，还可以破坏场景中出现的各种道具。此外还可以依照画面的指示输入动作指令，进行各种特殊的攻击。

游戏登场角色横跨各个系列作品，包括S.T.A.R.S.队员克里斯、吉尔、瑞贝卡，逃亡死刑犯比利，以及担任幕后黑手的S.T.A.R.S.队长威斯克等。

Team Ninja面临全新的挑战，《忍者外传 龙剑》即将登场！

——TECMO当家制作人坂垣伴信访谈



NDS版《忍者外传 龙剑》一经发布，很多人都投来了怀疑的目光。因为这款作品登陆的主机都是机能强劲的家用机，此次转战掌机实在是出乎很多人的意料之外。然而对此，坂垣伴信并不以为然，并拿出了开发中的精良画面。在他认为，只要努力制作，NDS版一样可以迸发出如同家用机的魅力。

——为什么你们选择了NDS作为开发平台？

坂垣■很久以前我们就有制作新作的想法，但是由于许多准备工作还没有完成，所以使我们的工作进展缓慢。大约是在去年吧，在这些问题解决之后，我们就开始着手在DS上制作这个游戏了。在宣布制作DS游戏之后，我们也进行了充分的构思和考虑，最后发表了制作计划。因为原先从事高端游戏开发，我们的人手充足，感觉这次准备比较充分。

——Team Ninja以前给人的印象总是在硬件水平最高的主机上制作画面优秀的游戏。

坂垣■Team Ninja一直以制作高水平的格斗游戏为目标，我们对能够制作出包含高水平网络对战功能的游戏感到骄傲。《死或生》系列从最初的街机版到家用机版的制作，我们在移植方面下的工夫也很多。在考虑家用机性能方面，我们进行了比较深入的研究。所以在每代主机上，游戏的画面都得到保障。但是这10来年我们一直在制作格斗游戏，到4代为止，我们才发现以前FC上的《忍者龙剑传》系列已经好久没有新作了。就这样，我们以《忍者外传》为名，开发了新的系列游戏。

——《忍者外传》作为动作游戏，确实显示了很高的质量。

坂垣■在发表了《忍者外传》之后，当时有许多人批判道："这应该不是个纯正的动作游戏吧……"（苦笑）。但是正因如此，我们工作的动力才得到了激发。最初的《死或生1》也没有得到"高质量画面"的评价，但是作为处女作，也能够得到大家的包容。相对地，《忍者外传》发表的时候，《死或生3》都已经发售了，人们都认为我们只是专门开发格斗游戏的团体。所以当时有人估计《忍者外传》的质量会和《死或生1》一样。这对于我们的压力是很大的，而制作了动作游戏之后，又有人提出关于《死或生》新作制作的意见。



——在游戏发表的当时，我们就感觉画面质量相当高。

坂垣■因为制作这个游戏用了大约4年。以当时的情况而言，像《生化危机》、《赛尔达传说 时之笛》这样有剧情和解谜的动作游戏被归属于动作冒险游戏的范畴之内。制作这样的游戏要讲究游戏与玩家的互动性，讲究操作的速度感，另外还要保证主角的风采。格斗类游戏是我们开发的游戏系列支柱之一，而另外一个支柱应该是什么类型的游戏呢？当然了，像《沙滩排球》这样的游戏类型不算在支柱范围之内（笑）。那种类型的游戏只是fans向的，在某种意义上说，只是博人一乐的游戏而已。所以另外一根支柱，应该是其他类型的游戏（暗指动作类游戏）。

——虽然《沙滩排球》是其他类型的游戏，但是它也很有趣味性啊。

坂垣■应该说是趣味性过高了吧（笑）。从主流类型的游戏里来说，下一个游戏应该做什么呢？这是我们讨论的主题。从游戏类别考虑，有体育游戏、RPG、FPS、赛车等等，那么我们下一个游戏应该是什么呢？认真地说，《忍者外传》在世间得到的认同也有了区别。按照人们的思维，从某种意义上说新的游戏似乎"理所当然应该制作高端一点"。实际上，又应该是怎么样的呢？正在我们考虑制作什么类型游戏的时候，Nintendo DS就发表了。尽管当时想开发什么游戏都可以，但是我们认为如果游戏没有趣味，缺乏挑战性的话，就无法成为支柱一样的作品。我们面临的不是选择游戏的类别，而是从电视主机和掌机里挑一个作为选择。在下了决心之后，我们才决定在掌机上开发游戏。

——选择DS这样作为开发平台有没有什么困难？

坂垣■不管选择什么样的平台都可以。为了将挑战的目标导向成功，我们才制作出像《死或生》和《忍者外传》这样的游戏。玩家对于游戏新鲜感的要求是比较高的，所以他们希望以新的方式玩到《忍者外传》这个游戏，实际上游戏的过程差别很大。

——那么说来你们一定会灵活运用DS的机能了？

坂垣■关键词就在"高端"这两个字了。首先，我们的哲学中，第一条就是要充分发挥机器的硬件能力。而DS这台主机的特性，我们已经充分了解了。不过"DS的市场究竟是什么样的"这个问题我们还没太了解。这台机器是怎么运转的，如何提供优秀的游戏画面，能不能给大家带来新的体会，这些都是问题。DS的最大特征就是玩家可以通过触摸屏来操纵游戏。所以无论是直接接触隼龙还是敌人，都可以做出新的游戏效果。

——能够在DS上体会这款游戏也是不错的嘛。

坂垣■DS市场上有许多例如《任天狗》和《脑力锻炼》这样的游戏。我感觉今后喜欢玩这种游戏的人数还会增加。借着这股潮流，可以出现许多种新的游戏方式，这些游戏要求小学生也可以玩，所以我们开发的游戏今后在年龄限定方面说不定会变低（笑）。

——游戏画面是竖着的？

坂垣■因为横着玩的话，画面会有更多部分被手挡着。而且游戏中的一些过场动画也得借助双屏竖立的方式才能有更具冲击力的效果。这里面使用了漫画式的处理，用3D和2D结合的方式表现融合在一起。

——看起来，画面水准超越了DS的平均水平。的确令人震惊！

坂垣■我们经过种种思考，最后还是觉得做出这样的效果比较好，所以采用了3D画面。但是制作的过程和方法算不上有趣，游戏的画面总是在不断提升中，像我们这些常年从事程序编写工作的人，还算是做得比较得心应手。当然了，还是以DS的硬件机能作为基础才能制作。

——平时从事高端游戏开发的Team Ninja，在DS上制作游戏的时候有什么感到制约自己的地方吗？

坂垣■因为是卡带，所以运算速度很快，触摸笔的精度也很高。虽然我觉得假如两个画面都能触摸的话会更好一些，但是开发人员并没有感到有太多制约的地方。这个硬件的开发环境是很容易适应的。这也是我们选择DS的理由之一。

——游戏的故事是什么样的呢？是不是和以前的系列完全没有关系？

坂垣■XBOX版中讲述的是神话故事。除此之外还有其他的切入点。比方说，重鬼卿是何许人？伊修塔利斯和尼克是什么样的存在？神圣皇帝又是什么样的角色？这些都将在本作中明朗化。而且游戏里还会有新的女主角登场，一切都非常吸引人。

——请问现在的游戏开发进度大概是多少呢？

坂垣■大约是30%吧。玩家的操作界面已经完成了，故事也已经写好了。之后就是以这些为基础，构造游戏的舞台。像伊修塔利斯和尼克这样的角色还要做得更酷一些。XBOX版的阿鲁玛是敌人里的中心角色，在DS版，在维格尔这个地方，还是以重鬼卿的事情为中心，集中在他们两身上展开故事。总之，新的作品一定会非常精彩，请大家期待我们后续发布的消息吧。

4月10日

●微软近日宣布将于5月7日推出Xbox360春季系统更新，加入Windows Live Messenger等多项新功能的支持。（请见本刊详细报道）



●索尼于4月10日在台湾省举办“Sony Fair 2007欢乐影音嘉年华”，本次的展出主题就是“HD高画质”，活动预计将展出至4月22日为止，展期13天。（请见本刊详细报道）

●微软将于美国夏令时间5月16日的5:00至6月23日的23:59，展开全球规模的《HALO 3》多人联机模式公开测试计划。（请见本刊详细报道）

4月12日

●Epic Games于4月9日放出了《战争机器》的网络更新，并新加入多人联机的“攻防模式”。本次修正包括减轻读取时的画面异常、加入倒地或死亡的倒数计时、修正多人联机模式异常、提高间接命中伤害、强化黎明之锤瞄准能力、VGA输出水平1280以上分辨率时支持填黑显示等。

●任天堂于4月12日正式放出供Wii主机进行网络阅览用的Wii专用Opera浏览器软件，开始提供Wii的“网络频道”服务功能。（请见本刊详细报道）

●《战神》系列的制作人David Jaffe在日前接受媒体采访时表示，BD对于PS3来说根本就是画蛇添足。如果他有能力改变索尼高层对PS3硬件规格的观点的话，那他将会取消BD功能，然后降低主机的售价。他认为这才是PS3应该走的发展路线。

4月14日

●Capcom Gamers Day北美新作发表会于北京时间4月13日下午3点举办。本次发表会公布的作品都是先前在日本公布过的作品，共有近二十款。并且现场也公布了一些诸如《生化危机 umberlla编年史》的最新宣传影片。

●任天堂的北美负责人Reggie Fils-Aime在接受当地媒体采访时，呼吁希望有更多的第三方软件厂商为Wii制作游戏。（请见本刊详细报道）



●SQUARE ENIX宣布将于7月12日推出Wii版《勇者斗恶龙神剑 假面女王与镜之塔》。为纪念发售日公开，官方放出了特制纪念桌布图片供玩家下载，并预定于“SQUARE ENIX派对2007”活动中展出该作。

●小岛秀夫日前接受了日本媒体的采访，谈到了关于《合金装备4》取消震动和是否跨平台的问题。（请见本刊详细报道）

特报 美国专讯 X360春季系统更新 键盘手柄即将推出

本刊讯　微软近日宣布将于5月7日推出Xbox360春季系统更新，加入Windows Live Messenger的支持，此外还包括成就点数系统、影片播放、Xbox Live卖场、自动下载等众多功能的强化改良。

本次加入Windows Live Messenger的支持，可以让Xbox Live玩家使用软件键盘、USB键盘或即将于夏季推出的键盘手柄，其他用户进行文字交谈。除了该功能的支持之外，本次的更新还包括众多系统功能的强化改良，包括成就点数系统的提示、显示与查询强化、Xbox Live视频与语音交谈的家长控制、游戏光盘的内容显示、背景进程下载自动关机、影音播放功能强化等等。



Xbox360自2005年底推出以来，便不断针对系统功能进行强化改良，除了不定时放出的小规模更新修正之外，还定期于春季和秋季进行较大的系统改良，其诚意可见一斑。

事件 国内专讯 索尼举办高清展示 HD产品纷纷亮相

本刊讯　索尼于4月10日在台湾省举办“Sony Fair 2007欢乐影音嘉年华”，本次的展出主题就是“HD高画质”，活动预计将展出至4月22日为止，展期13天。

本次的Sony Fair 2007分为“Sony HD World高画质世界”、“Sony KODAWARI极致世界”与“Sony TSUNAGARI无限互联”三大主题区，展出旗下包括影音家电、PC、摄影机、手机、游戏机等众多数字产品，以及Sony BMG与Sony Picture的音乐与电影作品。配合本次的展出，SCEH也特别在现场设置了PS3与PSP的试玩区，提供包括《GT赛车HD》、《大众高尔夫5体验版》、《高达无双》等PS3作品，以及《机动战士高达SEED联合vs.札夫特》、《哔波猴学苑2》、《拉切特与克拉克5》等PSP新作的试玩，并联合So-net展示PS3宽频联机上网以及PSP无线网络增值服务等内容。

该活动上还展示了不少索尼最新的娱乐产品，有兴趣的玩家可以登陆其官方网站进行阅览。

特报 美国专讯 HALO3将全球测试 更多资料现已放出

本刊讯　微软将于美国夏令时间5月16日的5:00至6月23日的23:59，展开全球规模的《HALO 3》多人联机模式公开测试计划。

为了让《HALO 3》的多人联机模式能更为完善，本次Bungie Studio特别扩大了测试规模，由前两作的内部测试，扩大为全球规模的测试，让所有Xbox360玩家都有机会参与。凡是申请参与测试计划获选的玩家，或者是购入《除暴战警》取得下载金钥的玩家，都可以通过Xbox Live下载测试版。

多人联机测试版中收录雪原、高地与英灵殿这3个地图，以及交通工具“猫鼬”，武器Assault Rifle、Brute Spiker、Spartan Laser、Spike Grenades等，让参与测试的玩家们抢先体验多人联机对战的乐趣。本作预定今年秋季推出，现已于Xbox Live卖场放出了最新的制作访谈影片，同时也可以欣赏到实际游戏画面。

网络 日本专讯 Wii网络浏览器放出 免费下载六月截止

本刊讯　任天堂于4月12日正式放出供Wii主机进行网络阅览用的Wii专用Opera浏览器软件，开始提供Wii的“网络频道”服务功能。

“网络频道”是Wii用来提供网页浏览服务的功能频道，通过与Opera Software合作开发的Wii专用Opera浏览器，让使用者可以连上网络浏览一般网页，并通过Wii的遥控器手柄提供直观简单的操作。

继去年12月放出该软件的试用版之后，任天堂在近日放出的正式版中加入众多强化改良。包括缩短激活时间、强化文字显示品质、加入工具列隐藏功能以及搜寻按钮等等。该软件自即日起至6月底止可免费下载，从7月起则采取付费方式提供，费用为Wii点数500点（约500日元），并且6月底前的下载者仍可继续免费使用。有兴趣的玩家赶紧下载吧。



事件 美国专讯 任氏力争全球市场 呼吁更多厂商加盟

本刊讯　任天堂的北美负责人Reggie Fils-Aime在接受当地媒体采访时，呼吁希望有更多的第三方软件厂商为Wii制作游戏。

Reggie 表示：“我们非常需要EA、Rockstar，还有其他各家厂商为我们提供各种题材的优秀作品，因为他们能带来我们自身无法提供的产品内涵。我们与Take Two和Rockstar进行过相当坦诚的对话，我全心全意地希望Take Two能为Wii提供支持，他们拥有相当出色的系列作品，与任天堂的马里奥系列完全不同，也是我们所无法做到的。有了他们的支持，相信喜欢Wii的玩家会越来越多。”

目前Wii上确定发售的第三方作品已经很多了，但大多数的风格都和任天堂比较接近。像“生化危机”以及美式风格的游戏还是比较少。真正想要在全球范围都受到欢迎，更广大的第三方支持是必不可少的。

访谈 日本专讯 小岛秀夫谈《MGS4》 无震动且不会跨平台

本刊讯　今年是“合金装备”的20周年诞辰，系列制作人小岛秀夫就此接受了日本媒体的采访，并谈到了关于《合金装备4》取消震动和是否跨平台的问题。

由于震动是此系列前几部作品的关键特色之一，对此小岛表示：“我当然想用这个功能，但现在还无法给你明确的答复。我们之前的设计一直是基于没有震动的，我对此也有些很棒的补救措施。也就是说，如果震动功能被重新加入，我们就会决定是否将这些无震动特色也保留下来。”

至于该作是否会跨平台，小岛笑称：“那只是360玩家一厢情愿罢了。”他还表示：“《MGS4》专门为PS3平台制作，的确是有很大的压力。但《最终幻想13》也遇到这个问题，我觉得这是最佳平台的选择问题。我以前说过，《MGS4》是一部鸿篇巨制，是为PS3准备的，它的所有惊人之举都来自于PS3的高规格设计。假如移植的话，很多精彩的部分都会有损失。”



三上真司沉寂5年后的全新亮相 对于创作游戏的热爱将伴随一生

——三上真司谈SEEDS的游戏理念



以《生化危机》系列为代表，创造了《恐龙危机》系列、《恶魔猎人》系列等等大作的著名制作人三上真司先生，自《生化危机4》之后就从CAPCOM公司转到了子公司CLOVER的开发部。在创作了PS2的《上帝之手》之后，三上真司与同公司的稻叶敦志和神谷英树一起创立了新公司SEEDS，他的影响力在业内是有目共睹的。关于最近一段时间销声匿迹的三上真司，有很多的人都非常关心他的最新动向。近日通过一次访谈，我们再次深切地感受到了三上真司对游戏永不改变的热爱。

——从SEEDS成立以后，您已经很久没有在媒体上露面了吧？（笑）《上帝之手》发售的时候我还以为您会出来说点什么呢。

三上■是已经有好几年不见了。（笑）首先，我觉得对于《上帝之手》的确应该说点什么，但我并不是要夸耀什么，而是想先向广大的玩家们道歉，请原谅我的"一意孤行"。

——是因为《生化危机4》的事情吗？

三上■是啊，就是关于GC独占的事。

——提案被公司高层撤回了，给您的心中带来了很大的影响吧？

三上■我认为原来中断PS系主机独占的行为，就已经背叛了PS系主机的玩家。而最终的结果就是连GC的玩家也背叛了。

——这件事并不是您的错，也没有必要道歉了吧？

三上■比起《生化危机4》还是说说后面的话题吧。当见到《战神》之后，日本的游戏业内人士都会有危机感了吧？日本人要是做不出这样的游戏会怎么样呢？我惊奇地感受到这才是日本人应该制作的动作游戏方向。与之相同的危机感在《生化危机4》时也曾有过。画面当然重要，但我更想做一个注重操作感的作品。于是我们的理念也就是遵循着这一点在着手开发的。

——您是因此对任天堂的游戏理念产生了共鸣，而选择了GC主机的吧。而且这种选择非常坚定，谁也无法反对？

三上■是啊，但之后GC独占的之类的约定还是被打破了。这不是对最重要的玩家的背叛吗？这使我感到良心受到了极大的谴责。

——但是最终的结果却是令大部分的玩家得到了好处啊？

三上■我不这么认为，我要深刻地反省，对于为了玩《生化危机4》而买GC的玩家，真的很对不起他们。

——嗯，但是当年的《生化危机4》可是被评为最优秀的游戏，很多玩家都非常地满意。

三上■即使是这样，也很难判断出游戏软件的价值。原来在CAPCOM社内，有人认为像《生化危机4》这样的大作一定能热卖，但也有人认为这是根本不可能的。在游戏发售之前，这样的争论是不会有结果的。不过我觉得凭我个人的意愿，实在是不想让这个游戏出现内容不同的多版本。于是一直就很想向大家道歉，请大家原谅我这迟到的道歉吧。

——您的这个想法一定能传达给所有您的支持者的。不过现在已经是非常难判断，该把游戏给哪个主机的时代了。

三上■我认为游戏机基本上可以说是"影像平台"的一个延伸。

——以前您也说过，想要开发全平台的游戏。

三上■松下和三洋不也一起发售了3DO的吗？这种感觉可能是最好的吧。现在就业界整体而言，究竟该给哪个主机做游戏才能获得利益，这很不好说。而且过多考虑这样的问题，也会分散制作游戏的精力。

——那从某种意义上说，没有硬件差别的PC平台岂不是最理想的？

三上■是啊。虽说是这样，但我还是希望能开发出不同主机上具有不同操作感的游戏。

——这些年三上先生的周围环境发生了很大的变化吧？

三上■之前我就想要创立一家新公司，这样就能实现很多自己的创意，这也是一个制作人很希望能够实现的事。于是在这之后，我立即开始完全投入到如何开展工作、如何生存等事情的处理当中，现在的工作非常繁忙。

——在大阪新设立的SEEDS公司中也有参与过《生化危机4》开发的成员吗？

三上■没错，在我离开原公司的时候就顺手拉过来了一些。虽然我不想这样。（笑）

——啊？您不想这样吗？SEEDS中也有稻叶敦志和神谷英树，上述各位都是CAPCOM第四开发部的成员不是吗，大家都很团结啊！

三上■这我就不知道了，你还是去问他们吧……总之我们这次也吸收了许多无名的制作组，我是一个想到什么就说什么的人，与那些年轻的制作组见面的时候，也会说出像"你是干什么的？"之类的很失礼的话。

——那么三上先生将是专属于SEEDS公司的制作人吗？

三上■差不多，是唯一的。目前只有一个例外。那是和须田刚一先生一起制作游戏时，我曾担任过制作，只有这一次是例外。（须田刚一是Grasshopper Manufacture公司的代表取缔役社长，代表作是《杀手7》。）

——那么，三上先生制作的游戏基本都会打上SEEDS的商标吗？

三上■是啊，基本都会打上SEEDS的商标，但不知会被哪家出版公司发售。

——您现在已经着手开发新的游戏了吗？

三上■手上是有一些好的素材……但还要考虑工作人员的具体搭配。好的游戏自然需要有较高战斗力人员的参与，但我们始终还是因为人手不足的原因，不能很好地开展工作。

——这句话在稻叶等人听来，想必也很刺耳吧？

三上■事已至此，我必须要诚实面对当前的严峻状态。对于以往的失误要有所觉悟，不能再次失败。即便是从此退出业界，也不能把自己贬为无能的制作人。

——实际上，玩家的眼睛也是雪亮的。您具体是要开发什么主题的作品呢？

三上■具体的情况现在还不能透露。但我会竭尽全力做出让玩家们满意的作品，并且我会不断地吸收更多方面的先进经验。

——这是很振奋人心的发言啊！今后的队伍要等到后年才能组建完成吗？

三上■是啊，还需要很长时间。所以可能我还会再从媒体的目光中消失的。

——不会吧（笑）。那么须田刚一的主要职责是什么呢？

三上■现在能告诉你的是，本作中须田会专攻游戏的主要路线。我这么说，感觉很微妙吧？

——我大概能理解了（笑）。

三上■须田的作品无论是"好"还是"坏"，都会由玩家们自己来进行取舍。我的任务就是，让须田完全发挥他"好"的一面，并尽力消减"坏"的一面。

——似乎很有意思嘛。

三上■我基本上能肯定会在夏天的时候发表一些新的东西。总之，现在忙于游戏的制作，实在是没办法。至于登陆哪个硬件就无所谓了。我现在觉得没有比快乐地制作游戏更令我期待的事情了。

——看来，你还是会一如既往地忙碌于游戏制作的第一线啊。

三上■我当制作人的时候就非常羡慕亲临一线的工作。今后我也会从事各个游戏的主要制作，请大家一定要期待。我们会不断为您奉上最优秀的作品。

profile

原CAPCOM当家制作人之一，现自立门户成立新公司SEEDS，旗下网罗了不少原开发组的游戏制作人员。立志创作出完全按照自己愿望而设计的优秀作品。



GTA4浮出水面，次世代大幕正式拉开？带你再次踏入这个真实和虚幻交织的世界

这是一个神奇的地方。每一天，都有无数人涌入这里，追寻自己的“美国梦”；许多人把它称做“世界首都”，也有人把它称做“不夜城”。纽约，这个世界上最大的城市，任何事情都可能在这里发生。对于《横行霸道》（Grand Theft Auto，以下简称GTA）系列的最新作来说，纽约无疑也是一个最佳的舞台。故事的主角，来自东欧国家的黑帮分子尼科·贝里克，深信自己的生活将在这里改变。

当然，在GTA的世界里，“纽约”这个名字并不存在，取而代之的是“自由城”。但谁都知道，游戏中的自由城完全是以纽约作为蓝图而绘制的。早在六年前，Rockstar North的开发人员们就已经把纽约的很多街景复制到了GTA3之中。而这一次，他们希望更进一步：不止是复制纽约的外貌，而且要抓住这个城市的灵魂。

其实在GTA4正式公布之前，玩家们就已经对故事的发生地点有了各种各样的猜测：有人认为GTA4将变成一个多人联机的网络游戏，有人相信GTA4将以整个世界作为舞台，还有人异想天开地认为GTA4的故事会发生在太空之中。但你必须承认，没有比回到自由城——这个让GTA成为“现象级”作品的地方——更好的选择了。

在自由城中，随处可见纽约的投影，只不过稍加改编，让它们更符合游戏的整体环境。例如有一座摩天大楼叫做Getalife，显然是“剽窃”著名的大都会人寿（Metlife）大楼，而名字本身也颇具戏谑意味（一般人们在斥责那些“宅男”的时候，就会说“You have no life！”，意即“你失去了人生！”，指的是他们沉迷于游戏中的虚拟生活，丢掉了自己的真实人生，所以应该“Get a life”，找回自己的人生）。纽约的标志自由女神像当然也必不可少，只是名字变成了欢乐女神像。DUMBO（Down Under the Manhattan Bridge Overpass，纽约布鲁克林区和曼哈顿区跨接天桥下的一块街区，因为有俯视曼哈顿半岛全景的优势，以及特殊的工业文化氛围，因此成为纽约地价最贵的地区）则改名为BOABO（Beneath the Offramp of the Algonquin Bridge Overpass）。

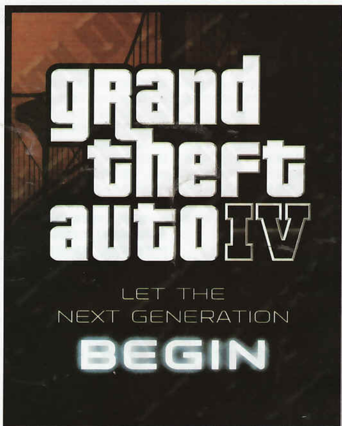
“我们生活在这里，”GTA4的制作组副主管丹·豪塞尔说，“我们已经在这里生活了很多年，即使是那些苏格兰的员工也已经跟我们一起在这里呆了很久。将这些标志性的建筑、街景再现到游戏中，是我们一直以来的愿望。”

在GTA4中，Rockstar North再现了纽约五大街区中的四个，另外还包括一块新泽西州的地区。比起前作《横行霸道·圣安德烈斯》（GTASA）包含了三个城市的场景来，自由城要小一些，但它并不像GTASA那样有空旷的原野、沙漠，每一寸土地都显得生机勃勃。游戏中的布鲁克林区化名为“布鲁克区”，曼哈顿区叫做“阿尔冈琴区”，皇后区改为“公爵区”，布朗克斯区改为“博汉区”，新泽西则改成了“奥尔德尼”。

在GTA4中，游戏的场景和任务设计息息相关。可以说自由城中的每一件东西都和你将在游戏中玩到的任务有关。“自由城并不是整个纽约市的简单复制品，”豪塞尔说道，“只是很相似而已。真实的世界并不是为游戏而创造的，因此我们必须对它加以改造，让游戏中的城市看起来很像它，但同时又符合游戏设计的需要。”

“我们所做的就是借助次世代硬件的机能，对游戏赋予新的活力，让玩家身临其境。这也是我们一直以来努力在GTA系列中表达的——在街头漫步，或者驾车兜风，欣赏你周围的世界，”豪塞尔继续说道，“我们希望让这些变得更有意思，更真实，更具有生命力，并且为之付出了大量的工作。例如让街道上的行人具有更多的行为方式，让他们更敏感、更有互动性。当你看到一个人在抽烟，另一个人在打电话，还有人坐在长凳上，而不仅仅是让很多人简单地在街上行走——这一切让你感觉更真实。”





“世界首都”的故事

“你会感觉到自己的的确确地生活在这里，”豪塞尔说，“这种感觉不像是在看电影或者电视剧，也不像在看小说——因为你可以自由自在地游荡，并且在街头碰到一些稀奇古怪的人。这是纽约生活一个很重要的组成部分，也是我们最想在游戏中表达的。我们要表现出纽约‘世界首都’的特性，游戏中会有很多非美国籍的角色。

当然，最主要的一个外籍角色就是尼科·贝里克，游戏的主角。他是东欧人，而他来到美国的原因是收到了表哥罗曼的一封信，信中说道：“我就像生活在梦里，真实的美国梦。我在这里有两个女人，十五辆跑车”——贝里克对此深信不疑，但实际上罗曼欺骗了他。罗曼其实混得一点也不好，反而惹上了一身的麻烦。罗曼只是在向贝里克吹牛皮，以掩盖自己的失败。

但不管怎么说，罗曼是贝里克在美国唯一的熟人。在游戏的开头，罗曼是贝里克最主要的伙伴，以及与外界的联系人。“罗曼欠了很多债，受到了很多罪犯的威胁，”豪塞尔说，“尼科是个狠角色，而罗曼则是个小丑似的家伙，他需要尼科的帮助。罗曼也是个富有活力的乐天派，喜欢惹是生非。他们两个人总是吵架。在游戏初期，你可能会觉得尼科只是努力在人生地不熟的自由城打出一片天地，但随着游戏的进展，你会发现他似乎在逃避以前在老家惹下的一些麻烦。”

技术的ROCKSTAR

目前，Rockstar已经放出了基于XBOX360平台的演示片断。在这个片断中我们可以看到贝里克站在罗曼的办公室里——得到次世代主机硬件的支持，游戏的画面素质显得十分优秀。罗曼的办公桌堆满了废纸、杂物，墙壁显然很久没有粉刷过了，而窗户看起来似乎根本就没人擦过。窗外明媚的阳光被脏兮兮的窗户玻璃阻断，使屋里的色调十分阴暗。办公室里唯一看起来有点生命力的就是一个收音机，不停地播放着刺耳的杂音。贝里克站在办公室里，看起来很有自信，随时准备好大干一场。

当贝里克离开办公室的时候，你能感觉到他有力的脚步。无论是前进还是转身，细节表现都非常真实，很显然游戏的物理引擎非常优秀。“物理运算是非常重要的，它一定要有很好的表现。”豪塞尔说，“操作人物的手感直接影响着游戏的质量。当你在场景中跑动，当你翻阅障碍，这一切都必须真实可信。我们最重要的目标之一就是让GTA4与其它的任何游戏看起来都不一样。我们决不能让玩家觉得‘这个角色看起来不错，

但是动作很僵硬呆板'。"

演示片断中的贝里克一点都不呆板，而且游戏中其它的部分跟他看起来一样棒。我们看到他在一栋房子前停下了脚步，没有理会在附近谈话的两个人，打开了面前的房门。很显然，这不是贝里克自己的家，因为他很快贴紧了墙壁，并且拔出了手枪。贝里克从墙角小心地看了看客厅，发现这里空无一人。他举着枪，谨慎地移动脚步，来到厨房门口，里面同样没人。贝里克加快了脚步，从后门离开了屋子。来到街道上之后，他直冲一辆漂亮的轿车跑过去，并没有伸手去试图打开车门，而是直接用枪托砸开了车窗。碎玻璃溅到街道车座上，贝里克迅速抠出了电线，发动了汽车，然后开车离去。（豪塞尔为我们指出，在GTA4驾驶汽车的时候，视角会比以往的各代拉得更远，这样不仅可以让我们把车身的细节看得更清楚，而且可以更立体地展示城市的场景）

贝里克打开车上的收音机，搜索了一遍电台，找到了自己喜欢的音乐。最后他来到一个港口附近的区域，在这里可以很清楚地看到自由城的市区和地平线，气氛一片祥和。你甚至可以感觉到贝里克的情绪也随着环境的变化而逐渐放松下来。接着，他把一只脚踩到一个矮台上，掏出手机开始打电话。这时一个手机的界面出现在屏幕上，你可以从中选择通信录、短信息等等，甚至还跟时下流行的手机一样有摄像功能。贝里克拨打了一个号码，并且叫对方赶到码头来。

更自由，更真实

"在GTA系列以往的作品中，玩家可能会觉得自己像一个奴隶，"豪塞尔说，"你要不停地根据别人的指令去完成任务。在GTA4中，这仍然是要素之一，因为一开始一直是一个小卒，必须听从命令。但同时你也可以选择如何去花费自己的时间：我想跟他或者她呆在一起，我想去看看这个家伙因为他总是有好玩的点子——那就给他打个电话，没准他会回复你。这是游戏中很有乐趣的部分，你有多种多样的选择来决定自己要做什么事情。"

剧情自然还会是GTA4中的重要组成部分。豪塞尔表示，Rockstar将会为玩家提供更高的自由度，更多的选择，更富有乐趣的内容。和系列以往的作品一样，GTA4仍然有一条剧情主线，但整体结构有很大的不同。"故事可以有很多叙述方式，而我们努力提供尽可能多的可能，让你与游戏中的角色交流。你可以跟人谈话，给他们打电话，还有很多很多方式来进行互动。我们试图用这些方法来引导你体验这个故事。你仍然会遇到很多人，从他们那里接受任务。如果你干得好，他们就会帮助你。没准他们也会从背后捅你一刀。我们试图为任务提供多种完成方式，提供各种选择，更多的交流方法，更多的支线——有一些会对你的故事产生很大的影响。"

在以往的GTA系列中，你的目标总是很明确：你从一个小喽罗干起，最后成为老大级别的人物。但贝里克的故事不会像这样简单。在GTA4中，玩家的决定将左右贝里克命运的走向。当然，作为一个黑帮分子，贝里克的日子也不会过得很轻松。你可能会注意到，以往GTA系列的故事都是发生在离现在有一些距离的事件：《罪恶都市》发生在80年底，《圣安德烈斯》发生在90年代。而GTA4则发生在2007年，你生活在一个更大的城市，一个与以往不同的年代，这些都会影响到你在游戏中的经历。

"我们和很多犯罪学专家以及退休警察进行了交流，并且发现如今做一个罪犯要比以前困难得多，"豪塞尔笑道，"那些'光辉岁月'已经一去不复返了。毫无疑问，这一点是我们必须在游戏中所表现出来的。警察会比以前更加强势，你可能会不断地遭到逮捕。"

改变游戏业的作品

从基本的游戏方式看起来，GTA4和GTASA也许没有太大的区别。唯一一个较大的不同在于GTA4里面玩家不再有机会驾驶飞机。"游戏里没有飞机，因为这只是一个城市而已，"豪塞尔说，"除此之外，驾驶部分是大致相同的。我们希望游戏看起来更真实。贝里克不会去骑自行车或者踩滑板之类的。我们会给玩家提供很多选择，但要符合角色的身份。"



豪塞尔承认，Rockstar在角色的配音演员的选择方面会有与以往不同的选择。这也许意味着将减少那些使用著名演员配音的成分（例如黑人影星萨缪尔·杰克逊就为GTASA中的角色配音），而使用更符合角色特性的配音演员。本作中的音乐和电台设计也体现了同样的思路。"我们将找到最符合2007年的自由城背景的音乐，"豪塞尔说，"GTA系列建立了游戏音乐的标杆，我相信这一次我们会做得更好。你可以选择适合自己情绪的歌曲——我想要重金属的音乐，因为我是个重金属迷；我要一点罗曼蒂克的音乐，因为我正要去和某个女孩约会；等等等等，符合各种气氛的音乐你都可以在游戏中找到。

人们也许会发出这样的疑问：为了加强游戏中的"真实感"，制作组会不会去掉GTA系列中标志性的搞笑元素。但实际上，完全不必担心这一点。GTA4比起以往的作品更加真实，但幽默感也原封不动地保留了下来。当你听到电台中的一些不着边际的广告的时候，当你无意之间听到旁边行人的牢骚的时候，当你浏览路边的公告牌的时候——你会知道，这仍然是你熟悉的GTA。

豪塞尔告诉我们关于GTA系列最了不起的一点："从GTA3开始，我们一直保留着一样的制作组成员：有一些了不起的家伙加入我们，但除此之外，我们仍然保留着原来那两位首席程序员，一样的制作人，一样的监制，一样的剧本作者，一样的音效师，一样的设计师……他们都还在，没有任何人离开。这是非常让人激动的，是非常了不起的经历。保持一个固定的团队，使得每一个人在工作中都能够保持自信，互相之间有很好的默契，并且雄心勃勃。"

GTA系列毫无疑问是动作游戏史上的里程碑。有些游戏内容实在是太有趣了，例如和女友出去约会；还有些成就是令你吃惊的，例如读盘时间——除了在游戏开头的一次读盘之外，不管你去哪里都不需要再次读盘了。在GTA4中，制作小组仍然保持着这样的动力，却不断创造更高的成就。Rockstar在圣地亚哥建立了一个工作室，专门进行技术开发工作。他们所制作的引擎被称为"R.A.G.E"（Rockstar Advanced Game Engine，即Rockstar高级游戏引擎）。2006年发售的《乒乓球》中就使用了这一引擎，而且游戏的素质得到了专家和普通玩家的一致好评。当今年10月16日GTA4上市的时候，我们会看到这个引擎爆发出更大的潜力。

GTA4的XBOX360版本和PS3版本将大致相同，但Rockstar已经确认将为XBOX360提供独有的下载内容，而且容量相当大。当我们问到是否会有以往系列中的人物在本作中登场的时候，豪塞尔笑了笑并且回答说将会有一些插叙性的情节提到。

和GTA系列以往的作品一样，单机模式仍然将是本作中最主要的部分，但GTA4中也会加入多人联机的要素。"没错，是有联机游戏的部分，"豪塞尔确认道，"我们不会把它做成多人网络游戏，但还是会在单机游戏之外加入一些有意思的联机要素。"

GTA4已经开发长达三年之久，豪塞尔承认对于一个游戏来说这确实已经有些过长，"我们知道这是一个艰巨的工作，仅仅是花费在画面表现上的时间就已经很多了。"

豪塞尔将GTA4的进化比做GTA初代到GTA3的跨度。这将是一个革命性的作品，将带给我们真正的次世代体验。当然，在GTA4得到世界上的玩家检验之前，Rockstar的员工们知道自己还要付出不断的努力。

"人们都说，你可以从书本中学到很多事情，可以从电影中看到很多事情，而游戏则让你亲手去做很多事情。这就是为什么游戏比其它的娱乐更有趣的原因。"豪塞尔说，"这是你从其它媒体中无法得到的体验。游戏让你有机会生活在一个幻想的世界中，也许是自由城，也许是火星，或者其它什么地方。游戏既是一种娱乐，也是一种艺术。在GTA4中，我们所作的就是大大地强化代入感。当故事向前发展的时候，当你和游戏中的角色交流的时候，当世界运转的时候——所有这一切，就是你想要玩这个游戏的原因，你想要生活在这个世界中的原因。"

□责编/荇菜

中国电玩榜 最期待TOP15

道歉声明：上期由于我们工作上的失误，导致本栏目的最期待TOP15出现了极为严重的错误，对因此给大家造成的阅读不便致以非常诚恳地道歉，我们保证以后决不会再犯这类错误，希望大家监督。同时对积极来电来信指正错误的热心读者朋友表示衷心的感谢。

2007年第10期（统计时间2007年3月31日－2007年4月13日）本期截至统计日期共收到有效选票846张

1位 PS3 角色扮演 最终幻想13

■SQUARE・ENIX ■发售日未定 ■价格未定

目前官方公布的影像就有"魔兽"、"士兵"和"机器人"3大类的敌方角色，通过PS3的强大画面表现力，敌方角色的刻画也是非常到位。本作是一款似于动作类的游戏作品，在战斗情况下更是可以实现复数敌人的对战，看来将会是一款非常具有爽快感的动作类游戏，至于复数我方角色时的具体操作目前还未明了。

前回1位，本次计票440。

2位 PS2 战略模拟 超级机器人大战OG

■BANPRESTO ■2007.6.28 ■7329日元

游戏原定于今年1月25日推出，后因不明因素而影响制作进度，直到前不久才终于正式确定本游戏将于6月28日推出，并将提供日本地区预购的玩家官方设定资料集"SROG Official Perfect File"作为预约特典，该资料集为A5尺寸，112页，收录有名家执笔设计的机体、驾驶员，以及大量未公开设定资料。

前回2位，本次计票413。

3位 X360 动作冒险 恶魔猎人4

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

在前作"DMC3"中，追加了"风格"这一新系统，玩家们可以在每关开始前选择自己喜欢的战斗风格，但丁的特技以及能力都会随着所选风格的不同而发生变化。在本作中，为了方便玩家，战斗风格的切换随时都能进行，通过这种更改，玩家的动作也将更加华丽，强力连击组合也更加值得研究。

前回3位，本次计票411。

4位 PS3 动作谍报 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■KONAMI ■2007年预定 ■价格未定

值得注意的一点是OCELOT LIQUID这个人物，从外表上来看，应该是OCELOT，但是为什么会改名成"OCELOT LIQUID"呢？比较可能的原因是在MGS1中OCELOT的右手被灰狐砍断后，其曾经将已死的LIQUID的右手移植到自己身上，之后反而被这只右手所侵蚀，导致如今OCELOT的身体被LIQUID的意识占据？

前回4位，本次计票388。

5位 X360 第一人称射击 光环3

■微软 ■2007.11.15 ■59.99美元

2007年到来的时候，仍有大批美军士兵驻扎在遥远的伊拉克，游戏开发商Bungie给他们送去了一份特殊的新年礼物：测试版《光环3》游戏。一开始，这些入手《光环3》测试版的美军中有人在网上的论坛发贴提及此事时还没人相信，后来在视频和照片等证据面前，他的话才被证实，而且Bungie官方网站也证明了这一点。

前回5位，本次计票369。

6位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9・星空的守望者

■SQUARE・ENIX ■2007年内 ■价格未定

堀井雄二表示"这是系列第一款对应网络的游戏，我的心情就和当年制作初代DQ时一样。虽然作为掌机有很多机能上的限制，但是我会努力开发出一款令玩家们满意的作品。"

前回6位 本次计票 343

7位 PS2 动作冒险 盗墓者10周年纪念版

■EIDOS ■2007.5.29 ■29.99美元

为了能够完美再现初代《盗墓者》的精髓，开发小组决定把游戏的重心集中在刺激的探索和经典的解谜部分上，事实上这也是重现系列最初风采的最直接有效的途径。

前回9位 本次计票 339

8位 PS3 动作冒险 生化危机5

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

本作自从公布发售计划之后，官方已经很久没有发布关于游戏的新消息了。倒是电影版《生化危机3》的拍摄已经提上日程，平常喜欢看美剧的朋友会在里面看到不少熟面孔。

前回8位 本次计票 324

9位 NDS 法庭冒险 逆转裁判4

■CAPCOM ■2007.4.12 ■5040日元

本作中除了成步堂有着一定的戏份之外，其余就只有宝月茜、亚内、裁判长等少数几名前三作中的非主要角色登场，与之前的故事几乎完全割裂开来。七年前的"那件事情"，到底是什么？

前回12位 本次计票 314

10位 NDS 角色扮演 最终幻想12・亡灵之翼

■SQUARE・ENIX ■2007.4.26 ■5040日元

本作的开发指导是鸟山求，此前他在FF12中担任事件策划，在FF10中担任事件导演，在FF10-2中担任总导演，FF13的导演也是鸟山求，可见此人在FF系列中有着非常重要的地位。

前回10位 本次计票 287

11位 PS2 动作过关 战国BASARA2 英雄外传

■CAPCOM ■2007年冬预定 ■价格未定

官方网站已正式开张并公布游戏中新登场的3名玩家角色：片仓小十郎、浅井长政与阿市，这3名角色在先前系列作中是以玩家无法操作的敌方角色登场，在本作中则将成为玩家角色。

新上榜 本次计票 273

12位 X360 飞行模拟 皇牌空战6・解放的战火

■NBGI ■2007年10月 ■价格未定

系列固有的根据战况变化的无线电通讯系统将会在本作中得以进化。游戏还将搭载新系统"支援邀请"，玩家可以在战斗中邀请各种单位的我方大规模部队投入战斗。

新上榜 本次计票 261

13位 PSP 战略模拟 最终幻想战略版・狮子战争

■SQUARE・ENIX ■2006.5.10 ■5040日元

除了承袭原作的内容之外，并加入多项强化改良，包括针对PSP屏幕加以改良的宽屏幕游戏画面，新职业"洋葱剑士"，以及以插画风格所绘制的赛璐珞着色法3D剧情动画影片等等。

前回11位 本次计票 254

14位 PS2 角色扮演 女神异闻录3 FES

■ATLUS ■2007.4.19 ■8190日元

本游戏会分为两个版本来发售，完全版本可以直接游戏，并追加原创剧本30个小时游戏时间的"日后谈"内容；而普通版则需要利用PS2的前作《女神异闻录3》来做引导。

前回15位 本次计票 223

15位 PSP 动作冒险 恶魔城X年代记

■KONAMI ■2007年秋预定 ■价格未定

除了以全3D的方式重新制作画面之外，并请到近期系列作御用画家小岛文美绘制新的人物设定插画。内容除了本篇的3D重制版之外，还将收录原作的2D移植版。

前回13位 本次计票 211

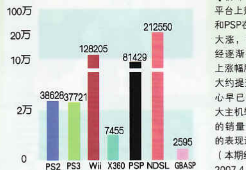
这次新上榜的两款游戏分别是《战国BASARA2 英雄外传》和《皇牌空战6・解放的战火》，相应的，下榜的两款游戏则是已发售的《王国之心2・最终混合版》和票数不够的《最终幻想水晶编年史・命运之轮》。从PS时代起家并在PS系主机上大获成功的"皇牌空战"系列正统作竟然抢先登陆微软的XBOX360，这实在是比较出乎大家的意料。

中国电玩榜 最流行 TOP15

这期流行榜没有新上榜的作品，之所以会出现这种情况，估计一大原因是因为有PS2的玩家这段时间主要都是在玩《战神2》或《大蛇无双》。毕竟在已经快要没什么大作的PS2末期，这样两款作品自然很容易吸引PS2玩家们的注意力。另外，新出的《王国之心2 最终混合版》也得到了一定数量投票的支持，不过仍然没能进入前十五名。与前代一样，这次的2代FM版不但追加了不少新要素，而且还特别附赠了重制后的GBA版“记忆之链”，也还算是比较有诚意的了。

排名	游戏	信息	计票
1	战神2	■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:463
2	大蛇无双	■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:441
3	最终幻想12	■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:409
4	龙如2	■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:392
5	生化危机4	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:374
6	最终幻想6A	■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:357
7	宿命传说	■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:343
8	光明力量EXA	■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2007.1.18 ■7329日元	计票:319
9	实况世界足球 · 胜利十一人10	■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:308
10	最终幻想5A	■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■4800日元	计票:287
11	超级机器人大战W	■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	计票:274
12	龙珠Z爆发！NEO	■PS2 ■BANPRESTO ■格斗游戏 ■2006.10.5 ■7140日元	计票:263
13	怪物猎人PORTABLE2	■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元	计票:244
14	口袋妖怪 · 钻石／珍珠	■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:223
15	狂野历险 · 第五先驱	■PS2 ■SCE ■角色扮演 ■2006.12.14 ■7140日元	计票:205

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】前段时间由于对应平台上热门游戏的推出，PS3和PSP在日本的销量曾经一度大涨，不过这种情况最近已经逐渐平息。本期硬件销量上涨幅度比较明显的是PS2，大约提升了1.4倍左右，在重心早已开始向新的次世代三大主机转移的国外市场，PS2的销量还能有这样回光返照的表现还真是挺难得的。

（本期统计时间：2007.3.19–2007.4.1）

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2007.4.1–2007.4.7

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	忍者神龟	UBISOFT	2007.3.20	动作游戏	29.99英镑
2位	PS2	布赖恩国际板球2007	CODEMASTERS	2007.3.31	体育竞技	39.99英镑
3位	PS2	荣誉勋章 · 先锋战士	EA	2007.3.30	第一人称射击	39.99英镑
4位	X360	吉他英雄2	ACTIVISION	2007.4.6	音乐游戏	69.99英镑
5位	X360	VR网球3	SEGA	2007.3.30	体育竞技	49.99英镑
6位	PSP	横行霸道 · 罪恶都市	ROCKSTAR	2006.10.20	动作冒险	39.99英镑
7位	PS2	欧洲联赛冠军杯2006–2007	EA	2007.3.30	体育竞技	39.99英镑
8位	X360	泰格伍兹高尔夫球巡回赛07	EA	2006.10.10	体育竞技	49.99英镑
9位	X360	极品飞车：玩命山道	EA	2006.8.12	赛车游戏	49.99英镑
10位	X360	镇压	微软	2007.2.23	动作射击	44.99英镑

【榜评】忍者神龟再度回归！最近欧美游戏市场的热门作品之一非“忍者神龟”莫属了，虽然仅就游戏素质而言并不能说很高（比如说PSP版和NDS版几乎没有任何区别）——，但这些小海龟们在欧美的人气本就颇高，再加上育碧一贯的多平台发售策略，所以成为话题作品自然也就在情理之中。另外，利用3D动画制作出来的新版《忍者神龟》电影也挺有意思的，喜欢它们的玩家朋友可以找时间看看。这次的游戏也有趁电影上映之机人气会更高的意思。



↑360版的《吉他英雄》同捆吉他状的控制器，刚发售就获得了很高的支持。

日本家用机软件四周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.3.19–2007.4.1

排名	平台	游戏	信息	销量
1位	PS2	大蛇无双	■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	484430
2位	PS2	王国之心2 最终混合版	■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2007.3.29 ■7980日元	174944
3位	NDS	耀西岛DS	■任天堂 ■动作游戏 ■2007.3.8 ■4800日元	148404
4位	NDS	文字谜语DS	■BANDAI NAMCO ■益智游戏 ■2007.3.15 ■2940日元	105841
5位	NDS	龙珠Z 遥远的悟空传说	■BAMDAO NAMCO GAMES ■卡片游戏 ■2007.3.21 ■5040日元	91014
6位	PSP	怪物猎人P2	■CAPCOM ■动作冒险 ■2007.2.22 ■5229日元	86021
7位	Wii	Wii Sports	■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元	81698
8位	NDS	雷顿教授与不可思议的小镇	■LEVEL5 ■冒险解谜 ■2007.2.15 ■4800日元	68591
9位	Wii	Wii的初体验	■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元	65942
10位	NDS	新超级马里奥兄弟	■任天堂 ■动作游戏 ■2006.5.25 ■4800日元	50686

【榜评】大乱斗的《大蛇无双》以双周48万多份的销量夺得了本期日本家用机软件销量榜的头魁，其40余万份的首周销量比《战国无双2》的33万份要高，但是低于真354的57万份，尽管如此，这个成绩也已经足以让光荣倍感欣慰了。《王国之心2 最终混合版》首周销量17.4万份，1代的混合版相比首周销量是14.3万份，这次可以说是有所提高。不过从小卖店的反映来看，本作的店头消化率比他们预想的要低上不少。

■本期中国电玩榜奖品

（随机获取任意一款）

3名

2名 火影召唤兽造型

5名 ARIA 水星领航员布贴





FINAL FANTASY TACTICS A2
ファイナルファンタジー タクティクス

凭借着超级硬派的系统和极具魅力的冒险故事而获得了玩家一致好评的人气S·RPG《最终幻想战略版》的续篇《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》正式公布将在NDS上推出！当新一代少年们在“异世界”的旅行开始之时，崭新的“伊巴利斯”的冒险故事也即将上演！ □文/龙马

NDS	本刊译名：最终幻想战略版A2 风雪的魔法书				CERO
	SQUARE-ENIX	价格未定	2007年内预定		
模拟战略	卡带	日版	1人	容量未定	

在即将放假的学校 少年意外发现了一本古书

本作将作为满载FF系列丰富的要素，以S·RPG的形式展开剧情的《最终幻想战略版》的后续作品在任天堂的NDS上隆重登场！作为最终幻想系列的最新作，本作追加了很多的更加富有战略性的新系统。主人公与GBA版的前作一样，都是在现实世界中上学的少年。他在无意间就被一本古老而神秘的魔法书传送到了幻想世界“伊巴利斯”。并在该世界中展开了新一轮的冒险。今次将对本作的男、女主人公以及各个新追加的要素进行详细的介绍！在介绍游戏最新情报的同时，还将为大家献上对本作的开发制作人的特别访谈！

主人公鲁索来到的幻想世界伊巴利斯是一个由许多的种族居住的世界。他将在这里遇到各种神秘的生物、魔法的不可思议的力量，以及在现实世界中根本不存在的事情！作为女主角的阿蒂露则是主人公鲁索在幻想世界“伊巴利斯”遇到的女孩。想要更加了解这个世界的阿蒂露主动提出帮助鲁索，和他一起为了满足自己的好奇心而开始了冒险的旅程。

使用双屏机能 召唤出最强的神兽！

神兽的存在意义就是守护幻想世界伊巴利斯。本作将通过使用NDS双屏的机能，将它们所拥有的极为强大的力量华丽地表现出来！其超强的必杀技的威力足以在瞬间就将地图上的所有敌人都一扫而光！





图书馆中沉睡的古书 打开了“异世界”的大门







拥有自己独特的装备及特技，根据不同种族合理选择职业是FFT的一大特色！在本作中，职业的数量将会大幅增加！究竟会增加哪些新职业，在战场上又将如何运用它们的特殊能力，详细情况还暂且不明。但初步得知已有2个新职业参战。其一：身穿和服的战士，貌似日本武士，但有开发人员称该职业其实并非传统的“侍。其攻击使用的招式名为“镰鼬”。其二，类似魔法战士的职业。该职业特殊攻击可以把自己习得的魔法附加在魔法剑上，很有可能是一个主要以使用各种状态异常效果对敌人造成间接攻击的职业。

在本作关键词之1 神兽

FF12中的神兽都是存在于异世界“伊巴利斯”的水晶中，作为守护各种族的守护神而登场。在FF12中也有与之名称相同的召唤兽登场。比如恶魔“ルカヴィ”名字的一部分就是来自FF12。



·在本作登场的神兽绝对是[illegible]级的，玩家能顺利的战胜它吗

崭新的系统、大量的新要素、

现实世界的男主角与异世界的女主角

随着两人的邂逅，新的冒险即将开始

在任天堂NDS上登场的本作，将会比GBA上的前作拥有更多的新要素！包括本篇报道已经介绍的新职业和新怪物之外，还会追加一些“MAP兵器系”的攻击方式等等其它的新东西。以及进一步强化了的更富有战略性的战斗。本作的最大变化之一就是地图将分为“世界地图”与“区域地图”。这就需要玩家先从整体的“世界地图”移动到其中某个“区域地图”，再在该区域中分别展开故事情节！

充满野性美的阿蒂露

↓一能够调节队中气氛的阿蒂露也是一个经常给同伴们添麻烦的家伙。偶然与鲁索邂逅的她，背后还隐藏着什么秘密吗？





阿蒂露



Adel Profile

一直过着随心所欲生活的美少女。被好友们戏称为“小猫阿蒂露”。争强好胜、喜欢冒险、金钱至上，有着极强的现实主义性格。但她也有着自卑的性格，并且有时会展现出比较“冷”的一面。



↑性格开朗乐于助人的男主人公鲁索，面对充斥着未解之谜的伊巴利斯开始了终身难忘的冒险！

在伊巴利斯中快乐冒险的鲁索

イヴァリースがどんなとこか、
帰るまでによく見ときたいんだ。
せっかく、来たんだしさ!

鲁索

Luso Profile

被神秘的古书引向异世界伊巴利斯的少年，开始了他向往已久的大冒险，在这个幻想的世界里自由的翱翔。多次因为好奇心的关系，再加上没有危机感，至使自己多次陷入危机之中。

在本作关键词之2 种族

在幻想世界“伊巴利斯”中存在着非常丰富多彩的种族。《最终幻想战略版》的世界是以休姆族为开始，长有像兔子一样的大耳朵的维艾拉族，擅长魔法的莫古利族、长得像蜥蜴一样的邦卡族，以及讨厌战争的索莫族。以及其他的本系列的作品中的一些种族。由它们共同组成了这个被称为“伊巴利斯”的庞大的世界。



↑玩家队伍中有不同种族的同伴，发挥其能力是战斗胜利的关键！

战略性十足的战斗，尽在本作

鲁索的冒险，巨型BOSS出现！



在现实世界中期待着即将到来的暑假的本作男主人公鲁索，在一次恶作剧后被老师罚去图书馆打扫卫生。他无意中在排列整齐的书柜中发现了一本神秘的古书，在好奇心的驱使下，鲁索读出了书中的文字的同时，他的身体突然被神奇的光包围，就这样被送往了异世界伊巴利斯！

本作的敌人中，新追加一种个体是普通作战单位4倍的巨型敌人，通常来讲是作为敌方BOSS登场的，但在游戏的中、后期也有可能作为普通敌兵出现！虽然巨大化的敌人HP、AT、DF等都会很高，但同时它也可以被最大8个近战型的我方同伴攻击。

本作的战斗精彩程度更上一层楼，强化后的特技效果曝光！

大量螺丝钉落下！





→我方同伴使用的无属性魔法！从天而降的大量螺丝钉，除了物理伤害外，还附加了其他效果！

大范围魔法攻击！



←以某一目标为中心发动的魔法攻击，周围的敌人无一幸免！



夜空中的明月



→在黑暗中显出光辉的巨大月亮，将会给敌方造成什么效果呢？是状态异常效果？

雷神的愤怒！将敌人彻底击碎



使冒险更加深入化的“区域地图”系统登场！

在FFTA2中的主体地图（即世界地图）是由数量众多的区域地图组合在一起构成的。当进入区域地图后，就可以进行村镇中的情报收集、未知区域的探索等行动。在区域地图中的探索，不仅只是战斗，还能遇到许多新的同伴，由此展开丰富多彩的剧情。大家会有与在伊巴利斯中冒险的鲁索一样的心情，快乐的去探索一个又一个的未知区域，这也将是本作的另一大特色之一。

不同地图间的随意切换





←↑在“世界地图”中选择“区域地图”，之后就可以在其中进行探索、寻找同伴、引发事件了！

内容丰富的区域地图



↑通过在工会接受任务之后去探索新区域来展开剧情也是本系列的特色之一！

↑在城镇地图玩家可以购买道具、收集情报，准备万全后就去挑战强敌吧！

村泽裕一、河津秋敏直击采访
四年后再次登场的FFTA2将会是？

本次采访到了FFTA2的两位主要制作人——在FF12中担当主系统菜单设计，以自身深厚的功底迎接挑战的著名制作人村泽裕一。以及FF正统系列的核心级人物，被称为浪漫沙加系列的“生父”的伟大制作人河津秋敏。

——很荣幸能采访到二位，首先请问开发本作的原因及理由是？

村泽裕一■（以下简称为裕一）主要是想把在前作中没能实现的东西作出来。《最终幻想战略版》中的世界“伊巴利斯”是完全幻想出来的。我想要将它与现实世界相互结合起来进行表现。

——这么说来，本作的舞台会是像《最终幻想12》风格的吗？

裕一■不会的，归根结底本作也还是作为《最终幻想战略版》的续篇来制作的。《最终幻想12》的故事情节相对来说比较厚重，而本作所描绘的主题则是轻松的冒险故事。由于想到了运用任务制，可以进行多样化表现，这样在前作中没有做到的一些东西，终于可以在本作中得以实现了！

——您能具体讲一下所谓的“轻松的冒险故事”是指？

裕一■说到RPG游戏，一般主角都是拥有一个“伟大”的理想，而故事就是以此为中心展开的。但是本作中的主人公是在被传送到了幻想世界“伊巴利斯”后，本想要赶快返回到原来的世界，却在鲁索的劝说下留了下来，开始了快乐的冒险旅程！这样一来玩家也会与主人公一样，能够亲身体验到自由探险世界的乐趣！

——本作的故事是从“ST.伊巴利斯”开始的吗？（FFT中主人公马修搬家来到的村子）

裕一■只有从这里开始玩家才能体验到本作的乐趣啊（笑）！

——据说本作的地图画面会被分成不同的小区域，那一定是非常广泛的了。

裕一■本作将会以未知的世界一点一点地扩展开来的方式进行。会使玩家有“不知道世界到底有多大“的兴奋感。地图方面也会采用2段式构成。

——敌人的工会在大地图上也会显示出来吗？（敌人的工会即便利屋组织的总称。加入后可以接受各种各样的任务）

裕一■是的，在本作中不仅仅是敌人的工会，也还会有其他的要素哟！

——您说除了敌人的工会以外还有……，难道是怪物的……？

裕一■很有可能啊！（笑）

——本作也还是像前作一样使用“地图放置”系统吧？

裕一■是的，本次采用区域开拓的方式，在什么也没有的区域进行探索，触发事件后就会增加新的场所，地图也会随之扩大！

——增加的场所中，有与剧情主线无关的场所吗？

裕一■一定会有的。为了能让玩家体验游戏主线剧情以外的要素，本作新增了许多的支线任务！另外我们还精心准备了一些特殊事件。请大家期待！

——“审判者”（在战斗中监视玩家是否违反了规则，并给予警告的裁判。受到警告后会被强制扣除一定的金钱，严重者将被直接送入收容所）和法律（简而言之就是指战斗中的规则）之类的系统，在本作中也会保留的吧？

裕一■你所说的这些系统可都是FFT中的精髓啊，本作中自然不会改动这些已成为系列基础的系统了。但本作中工会将成为关键词之一，主要会分为拥有审判者的工会与没有审判者的工会。本次的审判者不会将影响波及到对方的队伍。拥有审判者的工会即使战斗不能也不会GAME OVER。但作为交换的代价，则要遵守法律。也就是说作为守护生命的代价，就必须要遵守法律。



——会取消被送往收容所（プリズン）的设定吗？（即战斗中违反规则后被送到的场所）

裕一■本作中将不会有像“被强制送往收容所之类的惩罚措施。实际上除了保护生命以外，还会有其他的好处哟！正因为这样，拥有审判者的工会才有他的存在意义啊，请期待日后的进一步报道吧！（笑）

——那照您所说，在战斗中是否存在自己用和对方用的法律呢？

裕一■因为对方的工会状态我方是看不到的，所以对方是否持有审判者就不得而知了。玩家很有可能会判断失误。换句话说，最终就会变成因审判者的存在与否，产生不同的战斗方法。

——战斗系统方面，还追加了其他的新要素吗？

裕一■新的系统不会以很庞大的方式出现，而是在一些细节上的突破。比如，自己去寻找故事线索，最后顺利将其引发时，玩家肯定很有成就感吧。具体的不太好说，曾经想在前作中就制作的一些东西终于在本作中得以实现了！

——请问您本作的副标题是什么意思呢？

裕一■你是问“**グリモア**”的意思吧？（FFT中将主人公马修送往幻想世界“伊巴利斯”的神秘的魔道书）

——我猜测“グリモア”是魔道书吧？应该是以被封印在洞穴中的“グリモア”为主线展开的故事吧？

裕一■说得很好，基本上差不多。本作将会有一个非常庞大的剧情。副标题正是结合本作的庞大主题而设计的。

——《最终幻想战略版A2》中的“A”是指什么意思？



裕一■是ACE的意思，也可以理解为Advance，即前作是Advance版的意思。“A”是一个有着众多意义的符号。

——在看过本作画面的照片之后，想请问您《最终幻想12》中的西克族（战斗能力超强的“猪人”一样的种族。智力不高，虽然身体很胖，但动作很敏捷）会在本作中出现吗？

河津秋敏■（以下简称为河津）西克族在前作《最终幻想战略版》中难道没有吗？也是同伴中的一员吧？

——本作会有大量的强敌吗？

河津■我们会尽量不设置很强的敌人的（笑），本作中会有攻击回避率超高的敌人出现。

——您所说的这种敌人是类似FF12中“石化鸟”（ニワトリス）那样的吧，果然还是有联系的？

河津■担当剧本设定的同事说过本作不想作成FF12的平行世界。话说回来，本作的设定是不能回到现实世界中的，在这个部分该如何去制作，非常令人期待！

——我在某张图片上发现了一个貌似“狮子”（在本次公开的游戏图片中，和鲁索一起行动的谜一样的角色，姓名、种族等等一切都不详）的人，请问这个人又是谁呢？

河津■啊～（笑）总之是一个很重要的人物吧。

——本作的不解之谜还真不少啊（笑）,我记得有一只骑着陆行鸟的莫古利，它也能成为同伴吗？

裕一■直截了当地说，是可以成为同伴的。但它并不是前作中的“**モンブラン**”（FFT中与主人公合作的莫古利，有点没出息）。

——据说本作中的鲁索没有携带审判之剑（ジャッジソード）吗？（掌管“真实”的白银骑士审判长专用的神圣的武器。在前作中由主人公马修所使用）

裕一■本作中的确是这样的。审判之剑只在《最终幻想战略版》中是由他来使用。

——最后请二位向各位玩家再说两句吧。

裕一■本作虽是正统派的SLG风格，但在游戏部分也做了精心的设计。越是深入进去就越能感受到本作的乐趣。希望本作能成为真正令各位玩家感动的大作！

河津■本作将从GBA平台转到NDS平台，制作手法上也有了本质性的转变。希望大家都能体验到本作新的冒险的乐趣。

全新的角色与敌人们、广阔天空的结伴之旅 决定召唤兽性能的六大元素

对待瓦恩像对哥哥一样爱慕的凯茨和菲罗，再加上在砂海亭中首次为瓦恩办理怪物讨伐的依赖事务的托马吉，在本作中都将作为瓦恩的伙伴登场。这三人在《最终幻想12》中虽然不是特别显眼，但是也十分活跃。



←图中这位浑身缠绕着铠甲的角色，在游戏中被称为「翼之裁判者」等，将作为敌人登场。

巴哈姆特出现在对话中！

Kytes 一心成为空贼的少年

凯茨是在拉巴纳斯塔商业区一个人坚强生活的孤儿。在《最终幻想12》的世界中，与菲罗一起组成了“见习空贼团”。在见到旅途归来的瓦恩之后，受到鼓舞，为了实现成为空贼的梦想，拼命学习魔法。凯茨性格直率、好奇心强烈，但又有着深思熟虑和稳重的一面，不会像瓦恩和菲罗一样莽撞。也正因为这样，对即将在未知的浮游大陆展开的冒险，充满了不安。

Filo 精通空中滑板的少女

以前战争的伤痛还残留在心底，柔弱的身体承受不了长途跋涉，但是光从外表却完全看不出来的阳光活泼少女。菲罗和凯茨一样，受到旅途归来的瓦恩的刺激，不断地练习空中滑板的飞行盗贼，并已经熟练地掌握了技巧。





FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS



以FF12中瓦恩和潘奈罗为主角的“亡灵之翼”即将发售。本期杂志将为大家介绍瓦恩的新朋友和敌人，以及飞空艇内部的情报，更有关于召唤兽的新事件和关于战斗的详细说明。 □文/北斗

NDS	本刊译名：最终幻想12・亡灵之翼			CERO A
	SQUARE・ENIX	5040日元	2007.4.26	
角色扮演	卡带	日版	1人	容量未知

召唤兽以及特技系统一举曝光

召唤兽分别属于火、水、雷、土、无、回复六种属性，各属性互相克制，配合3种攻击形态，会对战斗产生重要的影响。例如，火属性的召唤兽攻击也都是火属性，在对付被火属性克制的敌人时，经常占有优势。但是召唤兽的弱点也各有不同，例如，火属性并不一定被水属性克制等。总之，属性相克的原则和三种战斗形态，在本作中比较重要。

火 沙拉曼达

等级 1级 攻击形态 间接攻击



乍一看就像小野猪似的，耳朵和尾巴是火焰。能够采用吐出火球的间接攻击，虽然外表比较火爆但性格非常娴静。

土 诺姆

等级 1级 战斗形态 飞行



酷似蘑菇的精灵。依靠不可思议的子之力在宇宙中飞行，看起来很可怜，但不要忘了它毕竟是菌类，据说菌类的攻击可是很疼的哦。

雷 凯茨科瓦特尔

等级 1级 战斗形态 间接



外表像小鸡，总是戴着不和谐的头盔。看起来能飞，其实身体太沉，根本就不能飞。吸收周围的雾气发射雷弹。

水 萨巴金

等级 1级 战斗形态 直接



喜欢水的召唤兽，在陆上的时候总是戴着遮阳帽，身体则是湿漉漉粘糊糊的。用手蹼对敌人进行攻击。它的帽子不会是盛东西的吧？

无 陆行鸟

等级 1级 战斗形态 直接



FF系列的标志性动物，在本作中将作为无属性的召唤兽登场，用黄色的嘴不断啄敌人的近接型。或许还会有黑色陆行鸟登场？

回复 白兔

等级 1级 战斗形态 间接



手持胡萝卜手杖，吟唱回复魔法的小精灵。为了大家的安全拼命挥动手杖的样子非常可爱，白魔道士衣服很适合她。

回复 卡邦克尔

等级 2级 战斗形态 间接



尖尖的犄角和敏锐的目光让人害怕，但其实是心地善良早睡早起的乖乖幻兽。额头的宝石可以发出光芒，让同伴回复。

Tomaj 瓦恩的情报屋

托马吉在拉巴纳斯塔酒场“砂海亭”打工的同时，也负责为莫布猎人寻找非常有能力的冒险者。现在依然在酒场打工，同时学习经商，私底下好像已经攒了不少钱。在本作中将成为瓦恩等人冒险的重要经济支柱。









←伊瓦利斯世界的各个种族都会在本作中登场，左侧二位的着装和外形大家不会陌生吧。

Judge of Wings 密谋支配伊瓦利斯的神秘人物

用读心术煽动雷姆雷斯的空贼们在浮游大陆制造骚乱。从外表上看十分像裁判者，因此空贼们都叫他“翼之裁判者”。



为抢夺圣晶石扰乱雷姆雷斯和平的叛乱者们

游戏中的世界是一个多种族聚居的地方，这里存在着生活习性以及性格各不相同的种族。例如左图中正在说话的是巴加莫南的一伙班加族人，光是看就能知道是大坏蛋。

这就是瓦恩的飞空艇贝伊尔鸠号!!

既然是讲述空贼们的故事，那么飞空艇在游戏中自然将会占有很大的戏份。瓦恩等人的飞空艇贝伊尔鸠号，实际上是某天突然飞落拉巴纳斯塔街道的幽灵船。在好奇心的驱使下，瓦恩来到船上。飞空艇对瓦恩手中的"古雷巴多斯秘宝"产生反应，自动脱落覆盖在外面的外壳，并引导瓦恩前往浮游大陆。但是，贝伊尔鸠号的外形和动力装置都不像是伊瓦利斯世界的产物，因此迷雾重重。这艘船原来的乘客究竟是什么人呢?


←飞空艇盘旋在空中。

甲板

贝伊尔鸠号的甲板搭载有召唤门，所以能直接在甲板迎击来犯之敌，通常活跃在这里应敌的，是具有空中飞行能力的琉多和菲罗等人。当然在如此奇特的场景下进行战斗也是别有一番味道的。





舰桥

在舰桥可以和伙伴说话，获得故事继续向前进行的情报。另外还可以接受主线以外的Quest。





→舰桥还可作为接受支线任务的揭示板，以及阅读朋友之间的航海日志。



舰桥

贝伊尔鸠号的船舱出奇的大，真不敢相信这是在飞空艇的内部。托马吉的商店、帕奈罗的咖啡馆等各种设施一应俱全，规模简直像个小镇。而且，随着故事的进行和完成度的提高，设施和外观也会随之相应变化。



↓类似FF12中空贼隐蔽所的隐藏要素也会登场。

↑飞空艇上的托马吉商店，商品会不断更新。

具有NDS特色的战斗系统

阿尔拉乌内和加尔基马塞拉这两个召唤兽在最初就可使用，但是要得到新的召唤兽就必须通过"认可之环"。环上由很多圆圈和线组成，圆圈与各召唤兽相对应。消费得到的圣石即可与召唤兽们缔结契约。所有在圆圈临近的召唤兽，根据连线就能依次取得它们。不过根据以往惯例肯定也有在特定的条件下才能取得的召唤兽。

←用游标选择决定要取得的召唤兽，所消费的圣石数视召唤兽的种类而有所不同。

↓有颜色的圆点表示已取得唤兽，灰色的表示能够取得的唤兽。



与唤兽缔结契约的认可之环

继承了FF12中的LICENCE系统，随着瓦恩等我方人员的等级得到提升，将逐渐可以习得回复和双重攻击等魔法和技能。使用时，既可以从“魔法技能”的一栏中进行选择，也可以在“策略”一栏中进行设定，在特定的时机自动发动。

在FF12中，角色们可以不断地使用的必杀技“密斯特纳可技”，本作中将仍然作为强力技登场。只有在“密斯特纳可”槽攒满之后才能使用，角色以及附属的召唤兽在战斗时，“密斯特纳可”就能不断积攒，使用必杀技后，“密斯特纳可”被清空。



←FF12中没有的角色固有技在本作中得到了追加。



瓦恩 双重攻击

将自己引以为傲的速度运用到剑术中，对敌人一个单位进行两连击的技能，相应的，能够对敌人造成的伤害值也会加倍。



琉多 跳跃

高跳后对敌单体进行枪突击的龙骑士的传统技能。

凯茨 火焰魔法

爆发的时候可以攻击复数敌人的魔法，而且是远距离的间接攻击，因此非常的好用。





潘奈罗 强化之舞

集中精神力进行的舞蹈，能够对我方复数人员的魔力进行强化，从而提高魔法使用效果，当然对自己也有效果。在FF12中没有太多表现的潘奈罗，在本作中将有更抢眼的表现。

芙兰 乱箭

芙兰的得意武器就是她背上那把弓箭，不但精准度非常之高，而且还能衍生出各种各样非常实用的特殊技巧，相信大家在之前的FF12中就已经见识过她敏捷的身手了。例如“乱箭”就是针对特定的一个敌方单位不断放出箭矢的技能，能够在远距离能给体力高的敌人以相当程度的杀伤，值得期待。





等级1 基恩

像雏鸟一样小巧的火之精灵，不断地成长，希望有一天能变成强大的伊夫里特。从整齐的眉毛就能感受到它的意志。攻击是吐出火焰。

等级2 伊布利斯

可爱而内敛，变成伊夫里特的信念更加坚定，已经可以使出让敌人行动迟缓的强力炎之拳。



等级3 伊夫里特

基恩时候的可爱已经全无踪影，如今是集聚烈焰的灼热之王。用强劲的手腕挥出烈炎之拳将周围的敌人烧个干净。

等级1 希瓦之女

虽然还很年幼，但从她冰冷的眼神中就能感受到魄力，使用冰之魔法进行远距离的战斗支援。



等级2 希瓦之夫

浮现冰冷笑容的冰之精灵，操纵水属性的魔法。感觉他总是跟在妻子的后面，常常被欺负，但如果是那么漂亮的希瓦的话，就是被欺负也认了。



等级3 希瓦

冷酷的冰女王。手指可连续放出魔法，嘴中还能吐出钻石风尘，有着将敌人瞬间冻结的威力。

欧洲一个不知名的小村落，总统女儿遭到绑架的事件，有着统治世界野心的邪教组织，令人类发生恐怖异变的寄生虫…曾经令我们激动的这一切，又将在新的平台上重温，快拿起Wii的手柄尝试一下吧！

路易斯
Luis Sera

克劳撒
Jack Krauser

里昂
Leon · S · Kennedy

艾达
Ada Wang

阿什莉
Ashley Graham

从信誓旦旦的“NGC独占”到引起轩然大波的“PS2移植版”，在品质得到全世界玩家交口称赞的同时，《生化危机4》却也在用另外的方式制造着争议性的话题。这次Wii版“生化4”的推出可以说早就在人们的意料之中，不过对于Wii玩家以及“生化饭”们来说，这样一部作品究竟具有多大的意义却值得怀疑——Wii的新操作方式固然很有乐趣，但如果生搬硬套的话却未必能起到好的效果。就像《赛尔达传说：黎明公主》，原本就是为NGC开发的游戏，转到Wii平台之后，虽然加上了动作感应功能，但评价反而不如NGC版本的高。“生化4”会不会也落入这样的境况呢？


←里昂将在本作中再度展现自己矫健的身手，勇闯龙潭。


←以艾达为主角的「The Another Order」模式也同样健在。

真正的“生化4”完整版？让你拥有最为完整的体验

从目前公布的消息和图片来看，很显然Wii版的“生化4”包含了PS2版的全部内容。像PS2版的附加游戏模式、以Ada作为主角的“The Another Order”，在Wii版中也同样收录。不过，Wii版“生化4”的画面水平比起PS2版来自然会有所提升，至少将达到NGC的水准。而游戏中的过场剧情动画，也将会与NGC版一样，采用即时演算的方式，而不会像PS2版一样是预先录制的播片。也可以换一句话说，Wii版是在NGC版的基础上，把原先删除掉的内容又补了回去。

除了新的操作方式之外，Wii版比PS2版是否还会新增其它的游戏要素呢？对于这一点大家还是不要抱太高的希望为好。毕竟《生化危机4》本身就已经是一个完成度相当高的作品，硬要再加入什么东西也难免有画蛇添足的嫌疑。目前距离《生化危机4 Wii特别版》的发售时间只剩下短短一个月，而制作人也宣称本作的开发程度也已经达到95%以上，到时就让我们来检阅一番吧！

biohazard 4

《生化危机》系列的光辉印记 最经典之作再战全新异质平台

今年年初CAPCOM发行了《生化危机4》的PC移植版本。尽管在画面素质上的表现不尽如人意，但还是引起了玩家们的关注，并使PC玩家也有机会体验到这部经典作品的魅力。与此同时，CAPCOM宣布到今年1月31日为止《生化危机4》的NGC/PS2版全球出货量突破300万，这对于近年来势头有些低迷的游戏市场来说已经算是一个非常不错的成绩了。另外，《生化危机》全系列的全球累计出货量也已经在2005年底达到3000万套。《生化危机4 Wii特别版》的发售可以说是锦上添花，通过更简易的操作方式来吸引更多的人尝试它。不过，Wii的主体用户群毕竟与“生化”有些不太兼容，本作的销量前景并不乐观啊。

《生化危机4》原本是作为NGC独占游戏发表的，但其后由于某些商业方面的原因而推出了PS2版，而且NGC版中的一些内容还遭到了删减；而PS2版的《生化危机4》又因为硬件机能的限制，比起NGC版来要逊色不少；这可以说是“生化”Fans们心中的一大遗憾。本次推出Wii特别版，也算是在一定程度上进行了补偿吧！ □文/荇菜

Wii	本刊译名：生化危机4 Wii特别版			CERO Z
	CAPCOM	5040日元	2007.5.31	
动作	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未知

显然，既然是为Wii制作的特别版，就肯定会用到Wii的遥控和动作感应功能。Wii版《生化危机4》与其它主机版本最大的不同之处就是可以用Remote手柄来直接瞄准屏幕上的目标进行射击。这样的瞄准方式比起用普通的游戏手柄来，显得更加轻松一些，即使是对动作游戏不太在行的玩家，也可以很快地掌握这种直观的操作方法。随着准星位置的变化，它的颜色也会发生改变：平时显示为白色，瞄准敌人的时候会变为红色。



新颖操作方式 带来更轻松的乐趣

按住手柄上的B键，此时准星会变成绿色，然后晃动Remote手柄，就能装填弹药了。这种装填方式有些类似于光枪游戏，也是很有意思的。

→《生化危机4 Wii特别版》中的瞄准方式和其它主机版本有所不同，从准星的表示方式上就可以看出来。相对来说，Wii版的瞄准要容易一些。



直观的表现 人性化的界面

在不同的状态下，准星的颜色也会随之改变，从这一点就可以直观地判断出当前的情况。



致命危机一触即发！

“即时快速反应事件”是《生化危机4》中新增的一个重要要素。在《生化危机4 Wii特别版》中，这一要素自然也保留了下来，不过操作方式有了一些细微的变化。在Wii版之中，有时候会要求你根据提示做出向某个方向晃动Remote手柄、或者快速连续晃动手柄等动作。比起NGC/PS2版中单纯的连续按键，更加富有趣味性和投入感。



活用手柄功能 丰富的输入方式





←在快速反应事件中，有时候需要你朝正确的方向挥动手柄。比起NGC版或PS2版的操作更有意思一些，赶快躲开利斧的攻击吧！

紧急回避事件

连续晃动Remote手柄，操纵里昂使用匕首迅速割断脚上的绳索，避免被吞入鱼腹的命运！

Umbrella公司的秘闻 特典影像超值附送！

《生化危机4 Wii特别版》预定于今年5月31日推出，售价5040日元。本作另外一个引人注目之处是附赠了《生化危机 Umbrella编年史》的宣传短片作为特典影像。《生化危机 Umbrella编年史》是CAPCOM为Wii开发的“生化”系列原创作品，很多大家熟悉的角色都将在这部作品中登场。本期无双报道中也有对它的详细介绍，大家不要错过！



←威斯克等很多大家熟悉的角色都会在“编年史”中登场



←诸如“洋馆”等著名的场景，将会在“编年史”中一一重现。当然也少不了丧尸的身影。

开发者透露Wii版制作思路 更为贴近大众玩家的理念！

这次主要负责《生化危机4 Wii特别版》开发工作的是川田将央（制作人）和中井实（导演）。近期，两人接受了记者的采访，透露了一些关于本作的信息。

首先，在谈到本作的企划经过时，川田表示最初的动机十分单纯，就是因为考虑到两者的契合程度很高，《生化危机4》中的很多动作要素和Wii的动作感应手柄可以很好地结合起来，因此便产生了制作Wii版的想法。中井则透露道，Wii手柄在本作中的使用方法有很多种，包括按键指令、晃动手柄以及转动手柄等等。比起NGC版，Wii版“生化4”增加了Amateur（业余）难度，这一点和PS2版相同。在射击的准确度上也有一些自动的修正，例如Easy或者Amateur难度下，激光瞄准器的瞄准距离和精确度会有所提高，即使射击很远处的目标也能准确命中，更适合不太擅长动作游戏的玩家。这些改动体现了本作最重要的开发理念——进一步扩充《生化危机4》的用户群，让更多人可以投入到这个游戏的乐趣中来，即使是边缘玩家也可以体验“生化”的世界。中井还补充道，本作中小刀的威力也有细微的调整，使用的方法有单纯的晃动手柄和配合姿势按键两种，后者的威力要高一些。

不过，尽管两位开发者对Wii版的“生化4”显得很有信心，但仍然免不了让人产生一点对本作的疑问。首先“本作的企划动机只是因为《生化危机4》和Wii的契合程度很高”之类的话本身就显得有些言不由衷，而“生化”系列的恐怖惊悚风格也很难赢得边缘玩家的青睐，这一点是不会因为操作方式的变化而发生改变的。总之，小编认为《生化危机4 Wii特别版》的开发理念颇有一些自相矛盾之处，而它最后会有什么样的表现还是让我们拭目以待吧！

3度颤栗！

一切谜团终将揭晓。

バイオハザード®
アンブレラ・クロニクルズ

CAPCOM日前公布了《生化危机》系列基于Wii平台的原创作品：《生化危机：Umbrella编年史》。本作的游戏方式有些类似于《武装生存者》之类的光枪游戏，利用Remote手柄的感应功能来进行瞄准。而本作最受瞩目的一点，则是它将为我们解开系列中遗留的众多剧情谜团！ □文/苻莱

Wii	本刊译名：生化危机：Umbrella编年史			CERO
	CAPCOM	价格未定	发售日未定	
射击	DVD-ROM	日版	游戏人数未定	记忆容量未定



↑在第一人称的视角下，步步迫近的丧尸显得极具恐怖感，让人头皮一阵发麻。

《生化危机4》的素质之优秀得到了玩家们的公认，但如果说它还有什么缺憾的话，那就是剧情和系列以前的各代缺乏有机的联系。对于在“生化”系列故事发展中起到关键性作用的Umbrella公司，4代也只用“Umbrella公司覆灭了”这样的字眼一笔带过。围绕着Umbrella公司到底发生了什么？克里斯和克莱尔从洛克福特岛逃离之后决意要摧毁Umbrella公司，他们成功了吗？吉尔、巴里等人分别在这场战斗中扮演了什么样的角色？瑞贝卡在“洋馆事件”结束之后去哪里了呢？还有阴险狡诈的威斯克，他究竟策划着什么样的阴谋呢？现在，这一切问题都有可能在《生化危机：Umbrella编年史》中得到解答！这部作品将围绕Umbrella公司的剧情作为主轴，串联系列各作中的众多线索和角色，并将揭示Umbrella最终如何崩溃的秘密！

TOP SECRET

回溯故事的源头

Umbrella公司是《生化危机》所有故事的源头。这家大型跨国公司表面上从事制药工业，暗地里却进行违反国际法的病毒武器研究。可以说，直到4代之前，《生化危机》的整个故事就是正义战士们与Umbrella战斗的历史。

《生化危机0》位于整个剧情时间线的最前端，它讲述了“洋馆事件”爆发前的故事。《生化危机》则以“洋馆事件”为中心，正式揭开了S.T.A.R.S、Umbrella以及威斯克等几方势力之间纠缠的序幕。《生化危机2》和《生化危机3》表现了由于病毒泄漏而在浣熊市爆发的恶性事件，《生化危机：代号维罗尼卡》则将故事进一步展开，涉及到了很多Umbrella成立之初的来龙去脉。

熟悉的场景和故事在你的眼前一一重现

→《生化危机》初代中馆大厅东侧的陈列馆，相信每一个生化玩家对这里都非常熟悉。





串接系列的线索 解开众多埋藏的谜团

↑本作的剧情串接了《生化危机》系列的各作，并且将重心放在与Umbrella公司有关的线索之上。由于这家公司的野心所引起的生化灾难，将会在本作中有一次回顾性的总结。

从另一个角度回顾Umbrella公司的一切



←这是洋馆餐厅的场景，丧尸们从二楼的走廊上向你涌来，你如何应付？

尽管Wii并不是以硬件性能取胜的主机，但本作画面水平仍然保持了较高的水准，光影效果很好地配合了整体气氛。

场场恶战在前方等待

初代的洋馆研究所等场景以及3代中的浣熊市市区都会在本作中占较大的比重。当然，随着游戏开发进度的提升，其它各代中的场景也会出现。

尘封历史 重见天日



↑这场在图书馆与变异巨蟒的大战，相信每一个玩过的人都不会忘记吧！

永远的惊悚感 最经典的颤栗



恐怖编年史

和一般的光枪游戏一样，本作的移动方式是固定路线，玩家不能自由操作行动。

病毒、丧尸、间谍、生化兵器、派系斗争……用恩怨纠缠的故事书写而成的编年史

目前已经确认在本作中登场的角色主要来自《生化危机0》和《生化危机》（重制版），角色造型也与这两作大致相同。当然，在其中我们也看到了3代造型的吉尔。不知道2代和“维罗尼卡”中的克莱尔等角色是否也会出现呢？相信CAPCOM将给我们带来一部“大集合”的作品，不会留下任何缺憾。





↑一在《生化危机0》中登场的比利具有独特的男性魅力。



威斯克

Albert Wesker

身份复杂的大反派，掌握着很多不为人知的秘密，在本作中将成为关键性的角色。

吉尔

Jill Valentine

S.T.A.R.S Alpha小组的成员，精干的女警，也是系列中人气最高的角色之一。

瑞贝卡

Rebecca Chambers

S.T.A.R.S Bravo小组中的救生员，刚刚加入S.T.A.R.S就被卷入了洋馆事件之中。曾经在《生化危机0》和《生化危机》中登场。



“生化”系列回顾和总结性的作品 新鲜的操作方式，不变的系列精髓

近日，CAPCOM已经开通了《生化危机：Umbrella编年史》的主题网站。不过由于目前的开发进度还只有25%左右，官网上并没有发布太多的资讯，只提供了一段32秒的预告影像给玩家们下载。不过，负责本作开发的川田将央和濑户康洋两位制作人最近也接受了记者的采访，谈到了一些关于本作的信息。

首先，在本作的主要出场角色方面，目前已经确认的有吉尔、克里斯、瑞贝卡、比利以及威斯克等人，基本上是以S.T.A.R.S的成员为主。不过，从游戏标题上就可以看出，故事真正的“主角”其实是Umbrella。川田将央透露，威斯克这个“多重间谍”将在本作的故事中起到关键性的作用。威斯克是Umbrella公司的研究员，被安插到S.T.A.R.S内部担任队长，同时又为与Umbrella敌对的某个神秘组织工作，身份极为复杂。而他超酷的外表以及心狠手辣的行事风格也为他赢得了很高的人气。本作中可以重新看到他的身影，一定会让fans们大感爽快。在操作方式上，本作会类似于一般的光枪射击游戏，玩家只能按照固定的路线前进，而不能自由操作行动，只是在某些地方会出现分支路线选择。虽然这样的设置会让《生化危机》系列的老玩家们感到有些不适应，但开发者将努力在游戏的恐怖感和压迫感等方面做出提升，保持“生化”系列的一贯氛围。濑户康洋表示，本作将活用Wii的硬件特性，通过主观视角的表现方式，将一些富有趣味性和紧张感的动作要素融入到射击游戏之中。游戏中的一些关卡将带领玩家回到以往各代的场景之中，相关的角色也会在这些场景中出现。至于游戏的发售日问题，尽管目前还没有正式确认，但川田表示“到了天气寒冷的季节，玩家将体验到游戏中恐怖的寒意”。如此说来，我们亲手玩到这个游戏的时间，将会“大约在冬季”喽！此外，在5月底将要发售的《生化危机4 Wii特别版》中也将附赠关于本作的特典影像，希望到时候我们可以得到更多的信息，我们也将第一时间为您送上相关报道。

拉切特与克拉克旅行再开

RATCHET & CLANK FUTURE
TOOLS OF DESTRUCTION

《拉切特与克拉克》是SCE推出的美式卡通风格科幻动作游戏，游戏主要讲的是主角拉切特与机器人伙伴克拉克两人在宇宙各个星球的奇妙冒险故事。该系列曾经先后推出过PS2、PSP等5款作品。

前不久，索尼发表了PS3上该系列最新作的情报，游戏名称是《拉切特与克拉克 未来：毁灭工具》。本作由SCEA旗下具备一流技术实力的Insomniac公司负责开发，使用的技术也大部分为公司自行研制而成，使用了在PS3平台FPS游戏《抵抗・人类灭绝之日》游戏引擎的基础上进一步改良完善而成的新引擎，其实际表现非常值得期待。 □文/北斗



敌人再多也无所畏惧



最佳拍档 拉切特与克拉克

funny enemies 敌人五花八门

由于本系列的设定带有强烈的科幻色彩，克拉克和拉切特总是经常会到达各种各样奇怪的星球，而这些星球上的生物们，也往往长得千奇百怪。不过遗憾的是，它们往往都是以敌人的身份登场。

更精致的画面即将在PS3登场

从本作之前在GDC 2007上公布的官方游戏影像来看，游戏采用的是每秒45帧的显示模式，不过厂商表示游戏实际发售时将达到每秒60帧的高超画面效果。如今许多次世代游戏依然只对每秒30帧的显示效果，可见本作画面进化之明显。

various weapons 武器多种多样

和以前一样，在游戏中，拉切特的武器除了手中那把专用武器之外，还会有大量其他种类的武器供玩家选择。

拉切特 Ratchet

星际冒险家



妙趣横生的大冒险

除了实际游戏画面之外，厂商还公布了几张游戏概念图，看上去相当精美。不过本系列最吸引人的并不是漂亮的画面，而是确确实实的游戏性。简单操作下蕴含的颇高的游戏乐趣是许多玩家热爱它的最大原因。

groovitron 让敌人手舞足蹈

在本作中，将会加入不少新要素，例如目前已知的一种拉切特的新武器，官方将其命名为“Groovitron”。当玩家使用该武器之后，就能让敌人们停止所有的攻击并且开始手舞足蹈起来，这样玩家就可以随心所欲地进行攻击了，可以说是非常有意思的一件武器。



两人共同战斗 让人期待的作品

本作是由SCEA旗下具备一流技术实力的Insomniac公司负责开发，该公司曾经制作过PS3首发游戏中的《抵抗·人类灭绝之日》并获得了还不错的评价。对拉切特这样的游戏而言，画面并不是最重要的，手感才是最关键的。如果Insomniac公司能够在这一点上好好把握的话，将会是款不错的好游戏。





PS3	本刊译名：拉切特与克拉克未来：毁灭工具			RP
	SCEA	价格未定	2007年11月	
动作冒险	蓝光DVD	美版	1人	记忆容量未定



←从外形上来看，这应该是个小BOSS级别的敌人。其左手拿着把锋利的长刀，看来明显是一个近战型的家伙。

探索未知地带的乐趣 更多的舞台等你来发掘

本作中玩家需要前往许多不同的地方冒险，尽管这次官方公布的图片中基本上都是Kerchu City的，不过我们得知其他舞台还包括Stratus City、Zordoom Prison以及Slag Flee等地方。在不同的舞台，不但地形和场景有很大区别，将会遭遇到的敌人也各不相同，可以说每个舞台都会给你带来全新的感受。

来自太空的敌人 紧张刺激的宇宙战

其实如果你有留意过拉切特的外形的话，就会发现其和《星际火狐》的主角FOX颇有几分神似；再加上本系列的背景设定，就会使得玩家们非常希望能够再次玩到宇宙战的关卡。幸运的是，这个梦想终于可以实现了。据开发本作的Insomniac公司透露，在本作中玩家们将能够再次体验精彩绝伦的宇宙战场景，尽管目前还没有多少具体细节，但其形式很可能会和《星际火狐》的太空战关卡有几分相似之处——当然，二者的游戏画面的水平是不可同日而语的了。在官方公开的一段演示影像中，我们看到拉切特驾驶着宇宙飞船穿梭于布满小行星的星际空间之中，一面躲避敌人的射击一面在星球之间飞快地穿行，大量的光束武器划过宇宙时的壮观战斗景象让人非常期待。尽管这段影像中的大多数场面克拉克都是在被敌人追逐，不过相信与敌人正面交锋的机会一定会有的，到时候将会是场激烈的交锋。





充分活用PS3究极性能的超强

本作是追求究极华丽感的XBOX版《忍者龙剑传》的进化版。从角色的动作到战斗的场景等都会重新制作，并且还会追加新武器和BOSS级角色。还有，玩家将可以直接使用本作中的女主角玲稚琉进行游戏。她那稳重的性格以及华丽的动作招式一定能震撼所有玩家的！本次将结合对导演早矢仕洋介先生的专访，为各位玩家献上超大作《忍者龙剑传Σ》的最新情报！！ □文/龙马

NDS	本刊译名：忍者龙剑传Σ			CERO
	TECMO	7429日元	2007.6.14	
动作	BD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定



↑随着女主角的重重一击，敌兵应声而倒。"战锤"将在玲稚琉的手中发挥出它真正的实力！！



←女魔神猎人玲稚琉，在本作中她会向玩家讲述怎样的故事呢？真是令人期待啊！

为了查明袭击自己村庄的犯人的藏身之处，男主角隼单身潜入了神圣比格鲁帝国。此国家位于亚洲西部的内陆地区，实行着严格的锁国政策，其内情几乎全是迷。国内信奉着独特的宗教，国家由一个名为"神圣皇帝"的人进行统治，此人背景不明。另外，在神圣比格鲁帝国内还生活着一种被称为"魔神"的生物。



在神圣比格鲁帝国中等待男主角隼的会是!?

在得知隼已经单身潜入比格鲁帝国后，皇帝发布了全国范围的戒严令。并派出了特殊机动部队"MSAT"和大量的比格鲁军士兵去追杀隼。与此同时，神秘的忍者军团出现了，他们会与目的不同的隼之间发生什么故事呢？

寄宿着魔神之血的魔神猎人！登场！

玲稚琉是世界上也为数不多的女性魔神猎人。提起魔神，它是生活在比格鲁帝国的稀有怪物，拥有着超强的战斗力。而玲稚琉却有能狩猎魔神的能力！当她发挥出自身究极的能力时，就连魔神的所在位置也可以感知到。



←本图中与玲稚琉战斗的两只红色魔物不会就是传说中的"魔神"吧。即便如此，我们的女魔神猎人也会毫不畏惧的将其灭掉！

究极进化的本作 对《Σ》导演的直击访问

下面将由早矢仕洋介先生来为我们讲述本作最新的情报。

——首先请问您为什么将《忍者龙剑传》系列会决定在PS3主机上发售呢？

早矢仕洋介（以下简称为早矢仕）■早在3年前的XBOX版《忍者龙剑传》时，我们就是以"最强的ACT"为目标开发的。即便是现在，我认为也不会有能够超越前作的ACT游戏。有着如此超高完成度的作品，相信大家一定想在次世代主机上体验一下的吧。因为在PS3上发售能让更多的玩家体验到本作魅力，而且，还能进一步强化动作部分。

——本作有什么新追加的要素吗？

早矢仕■当然有了，本作新追加了N个BOSS级的角色。基本上是20年前街机版中的登场的BOSS，还会加入一种骑摩托的敌兵。我相信怀旧的玩家一定会感动的！此外，本作最大的卖点之一的新女主角—玲稚琉参战，在前作的XB版中她虽然也是故事中重要的角色，但是，玩家并不能直接使用她。PS3版的本作中玩家将能控制她来进行游戏。

——玩家使用玲稚琉时的舞台与隼的不一样吗？

早矢仕■是的，我们专门为玲稚琉制作了3个全新的舞台，通过玲稚琉的行动能让玩家体验到从男主角隼的另一个侧面，讲述的XBOX版中的隐藏情节。玩家不仅可以通过使用玲稚琉来体验新情节的乐趣，更能够通过剧情

动作游戏诞生！





↑男主角隼与敌方BOSS之间的殊死之战。敌方虽然身体巨大，但被隼的必杀忍法“火炎龙”正面击中，胜负已见分晓！



隼的究极奥义 必杀忍法“火炎龙”

在危机时刻，男主角隼使出了究极忍法“火炎龙”！！本奥义是以隼自身为中心，发出真红的火焰旋涡，席卷周围的敌人！或是放出巨大的火球，将周围的敌人一击炸碎！



在燃烧的房屋中感受二刀流精髓！

被困在燃烧的房间中的隼，从容自在地使用二刀流的奥义，将源源不断的敌方援军尽数斩杀！

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

本作将会与《忍者龙剑传Σ》一样，采用和本系列相同的世界观设定。但剧情方面则是完全原创，在游戏中的对话部分会插入角色的插画，使游戏的剧情更加生动。此外，本作除了动作部分之外，还追加了解谜的部分！

PS3	本刊译名：忍者龙剑传——龙剑			CERO 審査予定
	TECMO	价格未定	2007年内发售预定	
动作	DS专用卡带体	日版	1人	——

作为究极的动作游戏，并不断追求最高品质的《忍者龙剑传》系列，在NDS上也刮起了忍者旋风！本作最大的特点是：作为普通动作游戏的同时，实际操作方面除了防御指令以外，几乎全是使用触摸笔来进行的！比如想“移动”时就用触摸笔向所想的方向画线，连续两回快速的向同一方向画线可以实现“跳跃”，在跳跃中的状态用触摸笔点击敌人的话，主角会投出“手里剑”等等。在本作中仅用触摸笔就能体验到游戏的乐趣！另外，像把NDS主机横过来进行游戏之类的，根据游戏的不同玩法也将会产生各种不同的乐趣！



↑敌方BOSS的脸部特写，看起来是一个十分强大的家伙，我们的男主角隼能顺利战胜他吗？

全新机能 等待你挑战

↑主角在经过一连串的闪避之后，飞身抓住了墙壁。这一系列的操作都是用触摸笔来实现的！



↑被怪物们团团围住的主角，灵活运用触摸笔的功能将这些怪物们击倒！

加深对她本人的理解。

——玲稚琉与隼的武器和动作招式也不会一样吧？

早矢仕■当然不会一样了（笑）隼所使用的武器中有一件是“战锤”，使起来并不是很好用。因为这件武器本来就是玲稚琉的，由隼来使用他的武器，效果当然不会好了。但是，本作中“战锤”将从新回到玲稚琉的手中，由她来使用的“战锤”必定会比隼使用时更加的熟练。比如，横斩时会出现“用武器的前端将敌人卷起后再给与重击”之类的极为华丽的动作！还有，玲稚琉也会使用“钢线”之类的武器，游戏中必然也会出现“战锤”加“钢线”的组合攻击！

——请讲讲成品版中的网络要素吧

早矢仕■说到网络要素，主要是通过全世界共同的排行榜来决定谁才是世界第一的玩家。此外，还可以通过网络阅读相关情报，并且还会提供高水平玩家的游戏心得，游戏攻略等等。

——本作的体验版是免费下载的吗？

早矢仕■是的，本作的免费体验版预定将在今年的4月27日开始提供下载，并会尽可能的提供多种模式供玩家选择。另外，我们为免费体验版特制了一个正式版中没有的特殊舞台，届时请大家一定要体验一下。

——本作开发的进展如何？

早矢仕■70%左右吧。开发进展得很顺利，本作一定会让大家亲身感受到一流动作游戏的精彩之处的。敬请期待！！







以世界级大企业

GROWLANSER VI Precarious world

グローランサーVI

超强的人气RPG游戏《梦幻骑士》系列的最新作即将登场！作为系列最新作的《梦幻骑士6》会给我们带来怎样精彩的故事呢？下面我们将为各位玩家逐一介绍漆原智志所绘制的精美人物，以及本作的最新情报！ □文/龙马

PS2	本刊译名：梦幻骑士			CERO
	ATLUS	7329日元	2007.6.21预定	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

在本系列的最新作《梦幻骑士6》中会采用将故事剧情和战斗部分天衣无缝地结合起来的新系统！同时，漆原智志的精美人设也会与游戏完美地融合在一起！总之，本作是一部超级进化的大作！

"毛诺普利斯"所属的私设军的主人公"美克利西"在一次意外事故中失去了记忆，今后的他将为何而战呢？由此展开的宏大的故事即将开始！！



↑手术后觉醒的主人公，好像是以丧失记忆为代价，获得了神秘的能力！

跨国企业"毛诺普利斯"简介

在《梦幻骑士6》中的关键词之一，就是世界级大公司"毛诺普利斯"。本作故事的舞台是位于"艾思革联兹"大陆的南部"辛吉斯坦"王国。以该国为中心，西方的"夫美罗"也趁火打劫，将本部设于东方的邻国"介瓦鲁"内的"毛诺普利斯"公司，不断开发着新型的武器装备，并将其有偿提供给其它国家。拥有私设军队、又不断地挑起各地纷争并从中谋取利益的"毛诺普利斯"，它真正的目的究竟是什么呢？

另外，本作片头与片尾的主题曲是由近来人气见长的青春偶像歌手"茶太"演唱的！喜欢"茶太"君的各位一定不要错过本作哦！





宽广的舞台、庞大的世界观

不断扩张势力范围的"毛诺普利斯"，并未仅仅满足于东部国家"介瓦鲁"，为了开拓新市场，"毛诺普利斯"的魔手又伸向了未知新大陆。本作的主人公"美克利西"，在执行一次任务时不幸受到重创，经过手术后虽然保住了性命，但术后的后遗症却令他失去了之前的记忆。作为"毛诺普利斯"秘密研究成果的此次"手术"，令"美克利西"获得了时间倒流的神奇能力！最终，我们的男主人公将会使用该能力，投身到拯救世界危机的战斗中去。让我们期待本作异常精彩的剧情吧！





脸上带有纹身的本作男主人公

美克利西

执行任务时不幸受伤，经过"毛诺普利斯"的秘密手术后在研究所内清醒过来的美克利西失去了除了自己作为"毛诺普利斯"公司警备部成员的身份以外的全部记忆！术后留在他脸部的神秘纹身又是什么呢？

为主轴的新故事即将拉开序幕

美丽养眼的CG令人期待！

作为《梦幻骑士》系列最大卖点之一的，由漆原智志全权负责绘制的超·华丽的人设和CG动画在本作中一定不会令各位玩家失望的！本次先为大家献上几幅精选的CG动画的截图，请关注日后的进一步报道！








进一步改良的新系统！！

《梦幻骑士6》中将采用在前作大受好评的“即时战斗”系统的改良版系统。首先，操作性上比起前作更加的人性化了，其次敌人的思考AI也得到了强化，玩家在进行游戏时的乐趣也一定会大幅提升！



↑我方部队在地图上与敌人遭遇后，从“地图移动模式”瞬间进入了“战斗模式”！进一步强化的“即时战斗”系统将令游戏的临场感大增！！




更加人性化的系统



雯蒂

本作的女主人公，同男主人公一样，所属于“毛诺普利斯”公司的警备部，并与美克利西组成一小队，共同执行特殊任务。外表柔弱的雯蒂却是使用枪术的高手，但她加入“毛诺普利斯”的真正目的却无人知晓！

阳炎流枪术达人

CV 小清水 亚美



修拜兹亚

“毛诺普利斯”的长子，从小就接受教育与高级战斗技法的训练。在特务部队红狼队担任队长一职。修拜兹亚脸上露出的高傲的笑容，充分显示了他超强的自信！

孤高冷傲的红狼

CV 小林 和矢



点评人 岚枫





MEDAL OF HONOR VANGUARD

以真实二战题材作为背景的经典游戏系列最新作——《荣誉勋章 先锋部队》，终于登陆了已经进入晚年的PS2游戏平台。因为机能的关系，游戏在画面、AI等方面较前作并没有明显的进步。而与次世代主机上的另一个同类型游戏系列——《使命召唤》也有着相当的差距。当然，如果您没有次世代主机，又是一个二战游戏的爱好者，那么就没有理由错过本作。让我们一起再次重返那个硝烟弥漫的年代。

PS2	本刊译名：荣誉勋章 先锋部队			T
	EA	59.99美元	2007年3月26日	
FPS	DVD-ROM	美版	1-4人	180KB

重现盟军反攻欧洲的著名战役 战场上每刻危险都潜伏在身旁

首先我想先提一下，笔者在玩这款游戏时很痛苦。因为先天体质的关系，无论在玩任何FPS游戏时都会出现恶心、眩晕等症状（也就是我们俗称的“晕3D”），平均每玩半个小时就必须要至少休息一个小时。尤其是像《荣誉勋章》系列这样对抗比较激烈的作品，不良反应的程度要比其它游戏来得更加强烈。不过因为我对二战历史题材的游戏作品一直比较“有爱”，所以基本也都能坚持把游戏打通。说这些只是想建议那些跟笔者有相同体质的读者朋友们，也不要太过勉强自己。“晕3D”的感觉只有自己最清楚，实在难受就放弃吧……当然，如果你是以这样的理由而放弃了本作，我会感到120%的理解，当然下文你也可以自动地跳过了……（汗，开篇就说了一堆废话）

自从1999年，EA公司推出了《荣誉勋章》系列首作以来，系列作品在包括PC等各大游戏平台上都获得了相当不俗的口碑和销售成绩。以真实的二战历史作为游戏的背景，这本身就是一个相当吸引人且可以充分发挥的游戏题材。因为游戏中出现的战争场面多是二战历史中的经典战役，其中绝大部分还被搬上过电影的大荧屏上。显然，以一个旁观者的身份去体验曾经战争的惨烈，远远没有去亲自置身于瞬息万变的战场中来得刺激。《荣誉勋章》系列能够一经发售就获得成功，也是理所当然的事情。



作为系列作品的最新作，《先锋部队》登陆在如今机能已经十分“贫弱”的PS2主机上。这使得该作较之前的数部作品在画面表现的提升上显得十分有限。对于已经熟悉了XBOX360和PS3游戏品质的玩家来说，这样的画面实在是显得粗糙了一些。尤其是战争题材游戏中，无论是整体战场背景的表现，还是同屏能够显示的人数；以及各种物理特效、AI等的设定，都与游戏的整体水准息息相关。游戏只有更好地表现出真实战场的氛围，才能更加吸引玩家代入到游戏之中。

但比较可惜的是，本作在这些方面的表现并不能让人感到满意，人物与背景、建筑物表面单薄且无质感的贴图，很多时候甚至使玩家都无法区别远处的敌人和周围背景（全都模糊一片了）；不足的帧数带给玩家的是更加强烈的眩晕感觉；而在游戏能够见到的特效可以说是寥寥无几，甚至火焰的表现都十分得少，更别说烟雾了；最无奈的就是敌人只要被击毙就会瞬间在眼前消失，这大大地降低了游戏的真实感。而反观自己的队友，虽然一直在玩家周围“玩了命”地叫嚷和射击，但就是打不死敌人？！当然，自己也不死……这样的设定真是让人哭笑不得。当然以上绝大部分缺陷还是要归结于机能的问题，如果能够在次世代主机上推出，相信游戏的表现会比现在要强上很多。

本作的故事背景被设定在著名的解放欧洲战场的“D DAY”之后，而游戏的主人公是一名叫做Frank Keegan的上等兵，他也正是那个盟军著名的在诺曼底登陆后从空中深入敌后的82空降师的一员。笔者在上文也提到过，本作在画面、AI等的表现上并不能让人满意，但背景音乐部分的制作上却显得格外的用心。在这一方面的确已经超过了同类型、并且拥有玩家更高评价的《使命召唤》系列。其实说到《荣誉勋章》系列，就不得不提到《使命召唤》系列，除了他们拥有着同样的游戏题材和游戏类型，其背后制作小组各种千丝万缕的关系也使人们不得不将他们放在一起比较。在笔者心目中，惟有《使命召唤2》的品质最高（相比之下，不久前在XBOX360和PS3上推出的《使命召唤3》实在是徒有其表）。与该作相比，近几作《荣誉勋章》的表现实在只能用差强人意来形容。就拿本作来说，初上手时游戏的感觉并不差，尤其是在战场气氛的刻画上，相比《使命召唤》系列绝没有处于下风。但玩家只要完成了一、两个小任务，就能够感受到两者明显的差异。在关卡和敌人AI的设计上，本作显然还是稚嫩了很多。在《先锋部队》中战斗多为遭遇战，其实这倒是无可厚非，在战争题材的FPS游戏中，这是被广泛使用的一种最常见的关卡设计。但在本作中，一个关卡或任务基本上就是被数个这样的遭遇战所组成。而且必须由主人公来触发，只有玩家自己走到地方了，才会突然出现一帮敌人、消灭掉、再走、再打……基本就是一个这样的模式，游戏时间长了就会让人感觉十分的乏味，根本没有真正战场上那种瞬息万变的紧张感。反观《使命召唤》系列在关卡的设计上显然要用心很多，大规模的遭遇战和小范围的游击战结合得十分巧妙，中间还会穿插各种的驾驶车辆、空中战斗、狙击甚至是坦克战。虽然它们的本质没有了大的区别，操作也都很简单，但却能够很好地起到了一个调剂的作用。在这一方面上，《荣誉勋章》系列的确已经远远地被落在《使命召唤》系列之后……

虽然本作并没有想象中的那样期待，但却依然是一款颇值得一玩的作品。尤其是对于那些没有次世代主机的玩家来说，能够在PS2的末期再体验一款优秀的战争题材FPS游戏，也是很值得欣慰的。最后建议大家可以配合游戏看看一部很老的美剧——《兄弟连》，在其中你也许能够找到一些在游戏中出现的有趣的东西！

C



【点评人/风林】EA两步走的战略让我很欣赏，尽管PS3/X360的新作即将发售，但仍旧不忘给PS2推出这款新作（Wii也有本作的份）。不过，游戏应付差事的倾向还是比较明显，无论画面还是操作感，都不如以前的作品，游戏的进行也受到了较大的流畅度的影响，进行起来非常痛苦……不过这还不算什么，本作在难度上明显过高，如果不是老玩家恐怕很容易就被打击掉信心而放弃，而且敌人在攻击方面也明显占优，使玩家在进行游戏时经常被过长时间的阻止，缺乏一气呵成的进程乐趣。本作应该说是PS2平台的系列中，素质较差的一款。但还算值得一玩，系列FPS的玩家不妨一试。

C



【点评人/北斗】作为以二战题材为背景的FPS游戏，荣誉勋章系列在玩家中一直有着相当好的口碑，不过由于近几 年的系列新作缺乏大的突破，再加上使命召唤等同类作品的迅速崛起，MOH的人气已经开始有所下 降了。在本作中让人最不满意的一点就是整个游戏流程太过枯燥无味，基本上就是在“不断前进、不断杀敌”这种重复重复再重复的循环中度过，玩久了很容易让人感到厌倦。另外游戏中让人 不满的一点就是你的武器大多数射程极为有限，但是敌人却似乎在任意距离都能给你有效伤害。 本作整体来看只能算是中等水平的游戏，实在是对不住荣誉勋章这块招牌。

C



【点评人/猴子】EA的《荣誉勋章》系列作为从PS时代开始兴起的二战题材第一人称射击游戏，虽然近年来的人气被《使命召唤》遮盖，但是每出一作依旧会吸引为数众多的玩家。自去年PSP上的《荣誉勋章 英雄》之后，大家一直期待电视游戏机版本的《荣誉勋章》出现。这次PS2版的推出终于实现了大家的愿望。游戏给人的第一感觉仍然是雄浑的音乐（笔者认为这始终是《荣誉勋章》比《使命召唤》高一点点的理由）。游戏的画面可以说在PS2上已经很高了，游戏的基本操作与《荣誉勋章 欧陆强袭》相同，继续借鉴了《使命召唤》的一些优秀要素，综合水平是比较高的。

B

PS2的摇杆实在是不适合来玩FPS，对于比较看中精准定位的本作来说操作起来会非常痛苦。

点评人 唯夜





真三國無双DS ファイターズバトル

如果可以不计那些刺眼的败笔的话，这会是款——你以为我会说不错二字吗？错了——如果可以不计缺点，这也就是款勉强可以用来打发时间的游戏。

当然，事实上缺点不可割裂，所以就可以说，这个游戏，不好玩。

NDS	本刊译名：真三国无双DS 武者之战			
	KOEI	4800日元	2007.4.5	
策略动作	卡带	日版	1人（可联机对战）	128Mb

CERO A

别期待，也就不会有失望 玩这游戏，你就当长见识了吧

我们由浅入深，先来看看一些不过不失、表现没太大问题的方面。

画面，这个其实没啥可说的，以一款NDS游戏来说可以接受。这是掌机，DS又不是以性能取胜的机器，不过毕竟还是有着惨淡之处，譬如说层层叠叠的敌兵——还真就是"层层叠叠"，一堆人只要码在一起就跟纸片一样，完全看不出3D感。又譬如说缩放效果，一些时候敌武将会被我们的招式打得翻飞扶摇直上天际，以游戏的视点来看就是更加接近屏幕。这时制作者估计是出于制造魄力和立体感的考虑，于是就模仿某些电影镜头的处理手法，被打上天的人物会越变越大，但遗憾的是同时也越变越马赛克，直到乱七八糟一团在屏幕上晃过，再落到一个莫名的地方。很诚恳地说，我不想过多指责画面，这些问题如果遇到了，也本就在我们的接受范围之内。但接受归接受，眼看着3D手法一会儿被无视，一会儿又被滥用，这实在令人有些哭笑不得。

音乐，这个也没啥可说的，因为基本没有什么给人留下印象的东西，可以略过。

然后就要触及一些比较关键的问题了，对动作性的处理是第一个。我们并不期盼掌机上的无双能达到家用机的高度，但好歹也要说得过去吧。但本作中打小兵时宛如风刮纸片、打武将时好似刀切豆腐，而且判定强度及范围均十分怪异，难以捉摸，所谓打击感几乎成了一样不存在的东西。还是那句话，人体受创后的动作细节根本难以通过画面表现出来，3D化实在缺乏意义，而缺乏受创反应，手感自也大打折扣。

在与一些非大众脸武将对战时，对方常常能使出一些广范围大威力持续时间绝对比你想象得要长的招式，我不知道那是无双还是蓄力攻击还是别的什么，但可以肯定什么都不费，因为只要心情好他们就会连着出。你一过去试图攻击他们就会强行出招，而且看架势是全身无敌的，根本中断不了。这很令人无语，完全抹消了互有攻防的基本概念，逼迫玩家只能采用几种有限的、千篇一律的攻击手段——比如放无双，又比如说用冰冻特技，但高难度下如果这些手段都用光了还打不死对方，那可就陷入了窘境，毕竟本作里无双只能靠濒死时自动涨，是无法主动蓄积的，而且对武将时也没有小兵供你殴打来集无双。

此外，有的敌将是骑着马或者虎……战车出场，他们只会、同时也只需要来回地撞或者喷火就够了，一样可以搞得你很郁闷。

敌人的招式霸道且比较单一，这对于一款ACT来说实在是太致命的缺陷了，这种蛮横且初级的设计思路只应在上世纪80年代的游戏中看到。我们应该明白，玩家如果在游戏中被告知了明确的无力感，或者遭遇到了莫名其妙的挫折感，都会导致兴趣大减的。

你可能会说，其实输了也无所谓啊，反正敌我主将都会无限复生，从那几个再生点里又蹦出来——没错，而这就是下面要说的，这个游戏里最丧心病狂到不可理喻的设定。

敌我主将的复生地点是随机选择的，你刚抽死了的敌人很可能就在我方本阵附近冒出来，那种感觉，很像自己费尽心思美滋滋地灌了一个乌龙球。

这个设计简直太扯淡了，简直就如同我们送敌人去攻陷己方据点一样，而且具体情况的搞笑程度还远不于此。开战后敌我在中央地带遭遇，一轮战罢我们将敌人送回……自己的后方，很自然地，我们要回兵去救，这次成功将其送回老家。然而由于敌人此前已将道路趟开，所以这次通过格子只需简单跑路而已，前进速度很快；而我们由于后撤，这时也需重新赶往前线，于是，又在中央地带遇上了……如此，运气稍微不好一些的话，敌人会来回在两边出现，而你就在这种反复跑路中体验被耍弄的感觉吧。而且与敌主将一骑讨后我们会被强制送回初进入当前版图的位置，要是这块地图比较大的话，上述的问题就会更明显。

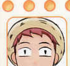
诈败不可取，虽然我们也可能会"瞬移"到敌本阵附近，但不攻克对方所有据点，是不可能攻打本阵的，而在创业期或者是难度高的情况下，我们很难比得过敌人推进的速度。此外还可能出现更糟糕的情况——被扔到一个遥远的地方，在那遥远的地方，没有好姑娘，只有出门后没打过的格子……而就在我们辛苦杀敌的同时，敌人很可能早就攻陷本阵了。

为了"应对"这些问题，我们只有无奈地采取歪招——开战后敌我据点的配置都是随机的，要是对位置不满意的话，你就反复地按B退出按A再进，直到刷出比较理想的状况吧。此外，敌方的卡片配置除了总大将之外，其余也都是随机安排的。

从上述的情况中，我们可以读到什么？一个词，"Random"；两个字，"随机"。在我看来，随机的过分应用就是制作方偷懒的最大表现。对于"走格子类"策略要素而言，地图及单位的设计自是重中之重，本就应是厂商要用心制作的分内之事。而现在，他们只规划出框架，然后把其上的大部分要素都设计为随机，看似增加变化性，实则是在推卸责任，把负担加诸玩家头上。这是一种无耻的偷工减料。延伸地说一句，我们可以简单地概括出以下定律：厂商明显的偷懒表现主要有两种——把大量要素都设为随机；把大量技能都设为增加攻击力。这是最取巧的行为，看似丰富，实际单调；看似很有技术含量，其实一点儿营养都没有。

本作还有不少令人胸口发闷的问题，这里就不一一点数了。不要以为拥有一个流行品牌再搭上DS的顺风车就可以保证捞一笔——首日销量只有5000本就是一个响亮的耳光。这个耳光抽得好，具有振奋人心的警示作用。给它一个C是因为我估计这还不能算是烂到底的游戏，留着D以后用得上。

C



【点评人/小沛】正如某些网友评论的一样，"光荣已经尽力了"。推翻原来的设计而重新制作的诚意，是可以从这款游戏中感觉到的。本作一改系列扮演三国武将的传统，让玩家只能扮演新人，虽然有些遗憾，但个人的成就感也因此而得到提升。谈到手感的问题，我觉得还可以容忍吧。至于画面，同屏的人不少，能有现在的表现也算不容易了。不过也可能是因为临时修改，于是很多地方都有明显的瑕疵。例如胜败条件和敌将随机地点复活的设定，实在是让游戏的过程变得拖沓。魔法的设定也有点破坏游戏的平衡性，特别是敌将的魔法，根本看不到人，结果就中招了……这种远程攻击实在让人想不通。

B



【点评人/雪飞】大约是小沛君见惯了太多做得更加糟糕的游戏，所以才会如此宽容；但对于我这样DS游戏玩得不算多见识少的人而言，实在是对本作有很深的怨言。本作恐怕是三国无双系列里第一个不能使用三国人物的作品了（网络版先不算），我不知道别人会怎样感觉，但总之我比较不爽于如此设定，实在也太单调了。再加上地图也很少，很快无聊就开始滋生。另外键位设置与无双通用的按键位置差别很大，而且还不能更改，下意识就按错键是常有的事。至于其它更多的缺陷，上面的长文里已经批评得很严厉，我想自己也就不必再唠叨一次了。

C



【点评人/风林】推迟N久的DS版就以这种表现登场，让人心寒。事实上，这款游戏的水平还不如当年GBA上的来得有乐趣，起码那个让人还觉得有点无双味儿，而NDS版就完全不是那么回事了。游戏甚至很难让人有长时间进行下去的欲望，如果说掌机游戏不主张长时间体验的话，那这款无双倒蛮配合了这样的说法。事实上，讨论游戏的素质已经没有太大必要了，推迟再三所花费的时间却换来如此的"心血"，更是在新一代日本国民机的平台上，无双首战就给人以沉重打击，相信未来也很难再有脸推出续作。本作绝对可以说是年度最烂无双游戏。

D

在非联机的情况下，敌方的障害"魔法"均可以远距离对我们生效，但玩家的此类攻击则只能针对同屏内的目标。







时隔3年之后，《逆转裁判》系列正统最新作终于和玩家们见面了。自从GBA版前3代完结之后，玩家们一直在猜测《逆转裁判4》究竟会成为什么样的游戏。事实表明，制作人员在制作的过程中，始终坚持探索和创新的思路。

NDS	本刊译名：逆转裁判4			
	CAPCOM	5040日元	2007.4.12	
法庭冒险	卡带	日版	1人	512Mb

七年沉默 在纷繁复杂中找到真相的含义 四代努力 用坚持不懈来体现创新的精神

曾经在游戏界掀起一阵“异议”热潮的《逆转裁判》系列，最初是CAPCOM在GBA上开发的试验型小品级游戏。游戏的剧本编写人巧舟以前并没有负责过这样类型的作品（不过获得众多人称赞的《恐龙危机2》是他开发的），在设计游戏的时候，他将侦探游戏与法庭辩论结合在一起，形成了独特的“法庭战斗游戏”。主人公成步堂的形象因为这个游戏的巨大成功而被众多玩家所熟悉。这个游戏的2代和3代分别在2002年和2004年推出，这两部作品的剧情和前作紧密结合，用很多笔墨围绕着“仓院之里”这个故事主线进行了大胆的构思，铺设出扣人心弦的故事。再加上形象丰富的人物和妙趣横生的对话，游戏的乐趣程度大为上升，许多玩家都为之欲罢不能。《逆转裁判》在GBA上取得的巨大成功影响到海外的玩家，除了各国的爱好者自己翻译修改的版本之外，CAPCOM又在NDS上复刻了这3部作品（《逆转裁判3》已经确定制作），而且第一代还追加了新的章节，定名为《复苏的逆转》。

在经历了3代的辉煌之后，新的《逆转裁判》将会是什么样子，其实是玩家们和游戏的制作人都在猜测的问题。自从CAPCOM第四游戏开发部解散之后，原先属于四部的《逆转裁判》制作班组被划分到CAPCOM直属部门，更名为“逆转裁判Team”。原先负责游戏监制和总指挥的稻叶敦志和三上真司不再担任该职务，不过游戏制作的灵魂人巧舟依旧在位。当时巧舟面临的一大问题就是起用一批新人，在游戏制作方面采用更多没有用过的创意，给玩家们带来新鲜感。“创新”这一制作思想体现在逆转裁判的每一代，在制作4代之前，逆转裁判Team就已经在《复苏的逆转》中进行了尝试。像“科学搜查”这样的设定，在当时还是在摸索中想出的新点子，到了《逆转裁判4》的时候，已经成为游戏的重要部分。作为NDS的游戏，“科学搜查”利用了硬件的新机能，让玩家们在游戏的时候有更多自己动手的机会。包括指纹和脚印的鉴定，声音的分析调查，X射线机器的引进，以及靠这些搜查方法在游戏中获得的关键道具，都体现了新要素的重要性。

游戏的前3代的一大主题是“灵媒”，在制作4代的时候，开发者放弃了这条老路，另外独辟蹊径。“看穿”（みぬく）系统借助心理学关于自我暗示以及下意识动作等方面的原理，使玩家们用自己的眼睛看破证人说谎时的矛盾，然后将它们指出来。主人公王泥喜本身拥有这方面的天才，经过成步堂的指点，在游戏中充分利用这一本领，将剧情推向前进。

游戏的故事和前3代基本上脱离了关系，许多以前熟悉的人物在这一代里都没有了踪影，这对于老玩家来说确实是很遗憾的事情。新的主人公是一名没有经验的律师，无论以前有没有接触过这个系列，一切都得从头开始。王泥喜和年轻时的成步堂有一些相似的地方，但是他们之间的区别更多。王泥喜年轻，热血，经历充沛，经常在闲暇的时候进行发声练习，在法庭上的嗓门也很令人震撼。虽然他有时候也像成步堂一样忽略很多事情背后的隐情，但是在关键时刻的细心程度也是不容忽视的。尽管这个角色未必能够得到所有玩家的认同，但是他有很多地方是很招人喜欢的，比方说紧张冒汗的时候，那姿势就活像一只猴子一样……

在笔者看来，成步堂是这一代中塑造的最成功的角色。7年前那个时不时要碰运气取胜的小律师已经完全不存在了，经过了沉重的失败打击和被人陷害的冤屈之后，他好像变了个人一样：邋遢的穿着、大大咧咧的态度，飘忽不定的行踪，使这个人物身上笼罩着诸多的谜团。但是有一样东西没有变，那就是“执著”。在事隔多年，他重新出现在玩家面前的时候，许多人为他的“堕落”而难过。但是随着游戏的发展，我们从这个人身上看到了以前从来没有见过的东西，在他迷茫的眼神背后，隐藏的是正直和坚毅的内心。一个人必须经历大起大落才能对自己的人生有如此见解。这个成步堂的诞生，背后有多少不为人知的沧桑和痛苦，恐怕不是一句两句就能说清楚的。在失败的压抑之下，他表面上变得失落、颓废，实际上始终没有放弃对真相的追查。而且还承担起养育美贯的责任。在故事的最后一章，我们可以看到这7年来他在背后做出的种种努力。在游戏中，成步堂实际上代替了千寻的地位，用各种方法引导主人公发现真相，并且看着他成长起来。对于这个成熟、沧桑的成步堂，除了一个“赞”字，实在是没有什么其他词汇更能形容了。

相比之下，游戏里其他的人物显得还可以，但是给人的印象依旧没有前3代深刻。宝月茜和牙琉响也的设定比较成功，茜已经从那个15岁的中学生变成了经验丰富的科学搜查官，那副成熟和自信的表情让人感觉到她的变化。而在隐瞒事实时拿吃零食来搪塞的样子也很可爱。牙琉雾人一开始欺骗了许多玩家的眼睛，大家都以为他会指导主人公前进，谁料到在故事的最后，这个集虚伪、自私、狡诈、嫉妒与卑怯于一身的反面人物居然就是当年陷害成步堂的罪魁祸首（再加上一条心理变态，一个大男人居然还涂指甲……）。尽管这个角色被塑造成大反派，但是这个智商比不上狩魔豪，恶毒比不上千奈美的家伙，在《逆转裁判》系列恶人榜上的排名，恐怕比诸平野小中大之流高不出多少。

总的来说，《逆转裁判4》走的是一条创新的道路，尽管显得还是没那么成熟，但是基本上也算是令人满意的了。而且这一作中依旧埋下了大量的伏笔，让我们继续期待续作的表现吧，以后出现在大家面前的，将是一个令人意想不到的新的故事。

A



【点评人/北斗】之前对本作最注意的地方就是主角从成步堂龙一换成新人王喜尼法介，不过从实际游戏中看来，厂商还是充分考虑到了系列玩家的心愿，因此成步堂在游戏中的戏份还是比较多的。王喜尼给人的感觉还是这家伙太年轻了，存在感不如成步堂刻画的好。新加入的“看穿”能力虽然也有超能力的嫌疑，但比3代中越来越扯的灵媒能力还是要更容易让人接受一点——毕竟逆转更应该像个法庭和侦破游戏，而不是神话作品。这次新增了不少侦破道具，例如脚模制作、声音分析和X射线机器等，乐趣再次增加。众多尚未解开的谜题也为续作埋下了足够的伏笔。

A



【点评人/龙马】严格地说《逆转裁判4》的开发是很不容易的。因为前3代已经用掉了太多的好点子，在这个时候还要创新的话就很难了。不过凭借着1代复刻版《复苏的逆转》的制作经验，开发人员确实摸索出一条比较实际可行的道路。这一代不再采用让死去的千寻复活来帮忙的方式破案（实际上真想破案的话直接把被害人招出来不就结了，许多偷懒的玩家是这么想的……），成步堂也从主角这个位子退居二线。不过他依旧是影子主人公，地位也是无可替代的。另外其他一些角色就显得单薄一些了。尤其是反面人物。

B



【点评人/荇菜】毕竟《逆转裁判》系列是有着很高人气的作品，如果说这一代最成功的地方是什么那就是成步堂这个角色的变化。原先乳臭未干的小律师变成一个胡碴大叔，真是很震撼啊。游戏里许多地方存在着比较大的漏洞，如第一章的杀人案里，同样是拿瓶子打人，一个女孩子的后脑被打中之后只是昏了过去，一个比她强壮得多的大男人脑门挨一下居然就挂了……谁都知道脑门比后脑勺要结实得多嘛。这一作里伏笔很多，在很大的程度上让人感觉这个游戏像一个半成品。不过考虑到今后还要推出续作，那还是可以理解的。

B

除了这个游戏之外，包括《逆转裁判事典》的特别版也已经发售，里面有许多逆转裁判系列的资料。



本次的牧场物语改变了最初的游戏类型，将角色扮演与模拟养成相结合，游戏的画面柔和清新，给玩家带来宁静怡然的感觉，游戏的音乐按剧情需要时而欢快活泼时而柔和悠扬，将玩家完全融入到游戏中。 □文/雪飞





居住在漂浮在南半球一个自然小岛上的霍布(ホープ)博士，制作出了一个被称为"纯净生命"的少年。博士为了探寻"少年""纯净生命"的秘密，让他与人接触，探寻小岛的历史秘密……

PS2	本刊译名：牧场物语完美无暇人生			
	MMV	7140日元	2007年3月29日	CERO A
模拟养成角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	149KB

人造少年探求生命的真谛！新牧场物语增加爱情要素！

Point 01 操作系统

按键	功能
△	对话，调查，选择及使用道具
×	将手中的物品放入袋中
L1	查看身上的物品
R1	生活记录、设置、个人状态、爱情度、地图等选项。



←主人公划着木筏在水上世界探险。

Point 02 四季交替

本作游戏的世界与现实生活完全相同，存在着春夏秋冬四季变化，随着季节的变换，小岛上的自然景观也发生改变，同时收获的作物也不相同。

游戏时间每个季节35天，4个季节构成一年。每天24小时，根据时间不同，游戏场景也不相同，分为清晨，上午、中午、下午、傍晚、深夜六个时间带。



↑牧场的耕作非常辛苦，但主人公可以利用机器人帮忙。

Point 03 精灵之石

进入洞穴冒险，玩家可以得到精灵之石，在农场有很多被封印的土地，每片土地的四角都有坛子，将四角都放入同色的精灵之石后，便可开启这片土地的封印。

Point 04 初期流程

1、为主人公起名。

2、与博士对话后跟加亚古对话，然后再跟博士对话，加亚古背走主人公。

3、穿过树林碰到精灵剧情，后继续前进。

4、在加亚古指导下种田。先按L键选择锄头，然后按圈键装备，之后对着田地按叉键锄田，每块地都要锄，比较麻烦。

5、锄地完成后重复上面的步骤，不过不再选择锄头而是选择种子，之后对每块田都要播种，连播九次，成心不好好播种还会被责备。

6、选择水壶，为九小块地浇水，（幸亏不用施肥！）

7、快速收获，将果实放入左上角的收获桶里，如果扔到地下还会被人责备。

8、起床吃完早点后，下楼找加亚古对话。

9、上楼找玛莱努之后，再下楼找加亚古。

10、对话完跟随加亚古回到博士处继续吃饭。

11、醒来后跟薇达对话，走出住所出楼一直向西找博士。

12、跟穆恩莱特进入遗迹，从此在这里定居。

13、起来后跟老人上电梯，到达农场。

14、绿色收获箱放果实，蓝色收获箱放矿石。

15、开始耕种，目前种子只有九枚。

16、顺便清理一下可耕作土地。

17、"下班"铃声响过后，跟村民们一一对话，之后回到房间休息。

18、调查床存盘睡觉。

19、从此每日为田中作物浇水，喷壶没水了去电梯旁边水池中按三角键补充。

20、在收获前不能离开遗迹，只能在周围逛逛。

21、在遗迹左边房间找老人对话得到镰刀，从此可以清除地里的杂草。

22、再次与老人对话得到种子，要去纳屋电梯边柜子调查取出。

23、第一次自力更生收获，在穆恩莱特带领下回到博士处。

24、走出房间与马鲁西亚一起市内观光。

25、回到遗迹从马鲁西亚处得到种子。从此可以去商店买工具和作物，开始独立生活。不过每周要去博士处体检。



主人公



霍布博士创造出的人造人，外表与普通人类完全相同，为了追寻生命的秘密在牧场生活。

利贝尔达



一生都在追求制作出美味的葡萄酒，没有妻子儿女，葡萄酒就是他的恋人。永远是一身正装。

莱尼



在超市打工，看起来马虎粗糙，但其实喜欢做饭，可惜因为缺少配料而对自己的手艺毫无信心。

爱玛



十年前母亲去世后，一直与父亲一起照顾年幼的弟弟，生活并不富裕但性格开朗。

霍布



主人公的"亲生父亲"，独自居住早湖畔的庄园中，身材高瘦，因为喜爱帽子所以帽不离身。

加亚古



霍布博士的好友，因为家境贫寒，因此在学生时代便开始在农场打工自力更生。兴趣是耕种。

品库玛斯库



突然出现在小岛的神秘商人，头戴面具，没人知道他的真实面目，只知道他的商品很有特色。

垂钓人



出现在水边的神秘人物，寡言少语性格内向，旁人完全不知道他在想些什么。

薇达



霍布博士的女仆，也是非常优秀的助手，帮助博士完成了不少研究工作，一直很温柔对待主角。

玛莱努



加亚古的妻子，外表看来不重小节，其实办事认真。为人和蔼，像对亲生儿子一样对待主人公。

马鲁克



加亚古和玛莱努夫妇唯一的儿子，也经营着小岛上唯一的农业机械销售公司。他的兴趣是上网。

娜娜



最最喜欢游戏，而最讨厌的则是学习，不过在老师的帮助下也顺利毕业。喜欢饮酒和聊天。

布朗琦



虽然年纪还小，但是却非常懂事，喜欢散步和照顾小动物。更喜欢一个人在公园散步。

马鲁西亚



好奇心旺盛，认真负责，非常喜欢学习。兴趣是植物的栽培，关于植物栽培的知识丰富。

布朗科



很久前便从农场退休，生活在遗迹洞穴中，在主人公开始经营农场后，经常帮助主人公。

吉那萨



虽然年纪轻轻但却经营着大农场，拥有巨大的家畜养育房。他的兴趣是骑马。

不用担心忘记每周日回博士处体检，到时会自动提醒，半夜去也没关系。



ICON



□文/荐莱

X360	本刊译名：纽约街头教父3 偶像			
	EA GAMES	59.99美元	2007.3.6	
动作	DVD-ROM	美版	1-2人	600KB



用最嘻哈、最喧哗、最自由不羁的个性方式在属于我自己的地盘上发出必胜的音乐宣言

SYSTEM CHECK! 游戏模式

THROW DOWN：即快速模式。在这个模式中可以选择单打（SOLO）或者对战（VERSUS）。选定角色之后还要为他选择战斗音乐以及场景。

MY SOUNDTRACK：自选音乐模式。这个模式与THROW DOWN模式类似，也是自由选择角色对战，唯一的区别在于你可以使用自己存储在XBOX360硬盘上的音乐作为战斗音乐。选择这一模式之后进入游戏之后按下XBOX360





←本作风格十分独特。

手柄中央的导航键呼出菜单，然后选择"SELECT MUSIC"（选取音乐），从硬盘上选择你想要的乐曲就可以了。

BUILD A LABEL：即剧情模式。在这个模式中，你要成为经纪人，建立自己的嘻哈音乐品牌。除了用拳头来教训对手之外，还要管理手下的歌手、调配唱片出品各方面的事务等等。当然，在这个模式中还会发生各种情节等待你去体验。关于剧情模式的详细说明请参看后文的相关部分。

SYSTEM CHECK! 人物创建

选择BUILD A LABEL模式之后首先需要创建一个角色。在游戏中也提供了名为"F.A.C.E"的模式，可以先预设好角色形象。在人物创建界面中有BODY、HEAD、FACE、INFO四个部分，使用LT和RT键来选择。每个部分中都有若干选项，利用它们可以创造出丰富的形象。



←音乐要素十分重要。

BODY（身体）	有HEIGHT（身高）、SKIN TONE（肤色）、BODY TYPE（体型）三个选项。选中BODY TYPE之后可以用左摇杆来调整角色的胖瘦体型。
HEAD（头部）	有SKULL PROFILE（颅骨轮廓）、SKULL FRONT（颅骨正面）、EYES（眼睛）、NOSE FRONT（鼻子正面）、NOSE PROFILE（鼻子轮廓）、LIPS（嘴唇）、JAW/MOUTH（下巴、嘴部）、CHEEKS/CHIN（脸颊、下颚）这几个选项，选中之后用左摇杆和右摇杆来调整。
FACE（脸部）	有EYE COLOR（眼睛颜色）、HAIRSTYLE（发型）、HAIR COLOR（头发颜色）、EYEBROW STYLE（眉毛）、FACIAL HAIR（胡须）、FACIAL HAIR COLOR（胡须颜色）等选项。
INFO（资料）	有FIRST NAME（名字）、LAST NAME（姓氏）、FIGHTING STYLE（格斗流派）、FIGHT SONG（战斗音乐）等选项。

普通攻击

A、B、X、Y四个键是普通攻击键。A键是下段轻攻击，B键是下段重攻击，X键是上段轻攻击，Y键是下段重攻击。轻攻击速度快，主要用于牵制；重攻击则速度慢，威力较大，在对手出现破绽的时候可以抓住机会进行猛击。连打各个攻击按钮，可以使出不同的连续技。



特别攻击

使用右摇杆可以做出特别攻击，它比起重攻击来威力更大。重攻击共有四种，也分为上下段，分别是：右摇杆从左或者右旋转到上方向（上段）、从下顺时针或者逆时针旋转到上方向（下段）、连续输入两次下方向（下段）、快速输入下方向、然后上方向（上段）。



投掷

右摇杆输入上方向，角色便会做出抓住对手的动作。此时按十字键可以将对手直接摔倒在地。如果推动右摇杆，就会将对手扔到对应的方向。将对手直接摔倒造成的伤害较大；而把对手扔出去虽然伤害较小，但如果能将对手扔到危险地点，可以进一步造成追加的伤害。



格挡

按住RT键，角色进入格挡状态，不过此时还必须配合右摇杆的上、下方向，角色才会分别作出上下段的格挡动作。上下段的格挡分别可以防御对手上下段的攻击。如果能够看准时机，在敌人攻击的瞬间作出格挡动作，就能进行反击，此时角色会抓住对手。



挣扎和起身

被对手抓住的时候，如果能够迅速旋转右摇杆，就有可能在对手作出后续动作之前将对手挣开。如果被对手打倒在地，也可以迅速旋转右摇杆，这样就能加快起身速度。由于打倒之后，敌人很可能会趁机切换战斗音乐或者引发危险地点的爆发，因此要多多利用快速起身，迅速爬起来，避免遭到敌人的追击。

挑衅

LB和RB两个键是挑衅键。在本游戏中，你不仅可以按一次挑衅键作出单独的挑衅动作，还可以通过有节奏地连按这两个键，形成“挑衅Combo”。根据敌我双方状态的不同以及交替按键的节奏，角色可能会作出很多嘻哈风味十足的挑衅动作。你甚至可以在攻击敌人的过程中进行挑衅。挑衅后角色的下一次攻击威力会提升。



SYSTEM CHECK! DJ控制

音乐是本游戏中非常重要的要素之一。战斗的双方都拥有自己的战斗音乐，在播放自己的战斗音乐的时候，你的攻击力会提升。因此，如果播放的是对方的音乐，就必须想办法把它换过来。不过，这也不是一件容易的事情！

切换音乐的方式是按住LT键，然后旋转左摇杆，此时角色会用手划圈（也就是大家可以在舞厅中看到DJ们“打碟”的动作）。旋转左摇杆两圈之后，角色会换另外一只手，此时再旋转右摇杆两圈。完成这个动作之后，就可以切换到你自己的战斗音乐了，此时场景的色调也会随之改变。不过，在这个过程中对方可以按下LT键，用脚踩地将你震倒，打断你的动作，因此最好抓住将敌人击倒在地的时机来切换音乐。如果看到敌人企图切换音乐，也要迅速按下LT键把他打断。



SYSTEM CHECK! 环境互动

在每个场景中，都有一些危险地点。每隔一段时间，这些危险地点会根据当前所播放的背景音乐的节奏来爆发。例如音箱忽然发出巨响、直升飞机用尾部扫过来等等。如果在爆发的时候站在危险地点附近，就会受到很大的伤害。如果能够根据音乐的节奏把敌人打到这些危险地点，就能获得很大的优势。

你还可以控制这些危险地点的爆发，方法是按住LT键然后旋转右摇杆。不过这个动作也可以被对手打断。因此，最好的方法是先使用投掷技把对手扔过去，趁对手没有起身的时候迅速控制爆发，这样就能造成很大伤害了。



←本作最大的缺陷就是动作缺乏力度感，打起来软绵绵的。

SYSTEM CHECK! 剧情模式

在剧情模式中，你要作为一个经纪人，争取与尽量多的歌手签约，并且打败自己的竞争对手。而与歌手签约的方式往往与打斗有关：例如帮他们解决某个过于疯狂的歌迷，帮他们解决一些财务纠纷等等。在剧情模式中，平时你会在自己的家里。按X键可以打开衣柜更换服装，按Y键可以使用电脑，按RT键可以出门。出门之后有APPOINTMENTS（任务地点）和STORES（商店）两个选项，商店包括CLOTHING STORE（服装店）、TATTO STORE（纹身店）、BARBER STORE（理发店）、JEWELER（饰品店），通过它们你可以自由改变自己的外形。在商店购买的各种服装饰品会自动送到家中的衣柜里，以后可以通过衣柜来更换。在电脑中可以看到以下内容：

NBOX（收件箱）：你收到的各种信息。除了一些普通的消息之外，还有些消息是要你作出选择并且回复的。例如女孩约你去逛街、旗下的歌手的行程安排等等。如果你在出门之前没有回复这些消息，它们就会过期，有可能造成不利的影响。当然，这些选择大多与金钱相关，例如你的某一个歌手打算巡回演唱，需要一笔经费，给还是不给就看你的决定了。

MUISC CHART（排行榜）：近期唱片的销售情况，可以让你了解到自己与竞争对手的情报。

BANKBOOK（收支表）：你的各项收支记录，以及手中的现金余额。

STATUS（状态）：你在游戏中的各项状态记录。

NEWS（新闻）：当发生特殊事件的时候就会有新闻播放。对你来说，最重要的新闻之一就是旗下的歌手有新唱片发售，此时你就要为此调配推广费用。

LABEL MANAGER（管理）：最重要的部分。选择这一项之后你可以看到自己旗下的签约歌手，按LT和RT键在各个签约歌手之间切换。除了最初的签约歌手LUDA之外，其它的歌手都有LOYALTY（忠诚度）的数值，你可以通过增加工资来提升他们的忠诚度。其它的各种事件也会影响到歌手的忠诚度。当歌手有新唱片上市的时候，你可以在这里选择设置唱片的推广费用。其中包括四项，分别是MARKETING（行销）、COST OF GOODS（商品）、AIR PLAY（广播）、PR APPEARANCE（公关）。你必须为每一项设置一个合理的金额。一般来说，花费越高，就能获得越大的收益。但是也要考虑到市场的饱和度，不然花费过高的话就没法收回成本了。唱片上市之后，就能为你获取销售利润。

邯郸学步的故事 在嘻哈的街头上演

2004年，一款原本名不见经传的游戏《纽约街头教父》忽然引起了国内不少玩家的关注。其实，它是Def Jam系列的第二作，不过初代并没有什么知名度，很少有人玩过。Def Jam是美国最著名的嘻哈（Hip-hop）音乐制品商标之一，旗下拥有嘻哈音乐界的众多明星艺人，Def Jam系列就是以这些艺人的形象来制作的格斗游戏。在美国玩家的眼中，游戏最大的卖点当然是可以看到自己崇拜的偶像在电视屏幕上互相打得“头破血流”；而且游戏中的背景音乐也无一不是这些歌手们的流行金曲，可以让歌迷们大饱耳福。不过，对于欧美的嘻哈音乐，绝大部分国内玩家毕竟知之甚少，这些歌手们的吸引力也难免大打折扣。那么《纽约街头教父》又凭什么可以博得国内玩家的青睐呢？这就不得不提及一个比较敏感的话题：暴力。游戏中的暴力元素向来遭到人们的口诛笔伐，但我们又必须承认的是：很多游戏如果剔除暴力成分，就变得索然无味，好像吃饭没有放盐一样。例如《横行霸道》、《战神》等等游戏，都是很好的例子。在这些游戏中，暴力不仅仅是游离于主题之外的噱头，而是和游戏整体融合在一起，密不可分。其实，我们既然可以允许电影中所谓的“暴力美学”，又为什么不能正视游戏中的暴力元素呢？

《纽约街头教父》也同样是以暴力作为主题。系列的前两作采用了类似美式摔跤的格斗系统，角色们的招式极为夸张，具有很高的娱乐性。尤其是二代，在摔跤的基础上增加了几个其它的格斗流派，而每个角色也都有不同的“必杀技”，发动时给人十分强烈的视觉冲击。角色可以和场地周围摆放的各种物品互动，甚至围观的人群有时候也会参加进来，帮助其中一方痛殴对手。你可以拦腰抱起对手把他的脑袋撞到墙壁上；也可以把他打翻在地，然后再往他脸上狠踹一脚；甚至可以把他打下地铁轨道，让呼啸而来的列车把他撞飞……最多允许四人参战的乱斗系统更是把这种喧哗、夸张的战斗发挥到了极致。

然而，在这个系列的最新作《纽约街头教父3：偶像》中，制作人却舍弃了美式摔跤的风格。本作的格斗系统比起前两作来有很大的变化。首先，人物的攻击被分为上、下两段。对于敌人的普通攻击，你可以进行格挡。如果上下段选择正确而且格挡的时机恰当的话，就能对敌人进行反击。如果敌人一味格挡，你也可以使用投掷技来破解。而对于投掷技，又可以用普通的攻击来击破。打、投、挡三者互相克制，就像是石头剪刀布的关系。说实话，这样的格斗系统看起来很是“平衡”，实际上不过是老掉牙的套路，根本谈不上什么新颖完善。同时，也许是为了使格斗看起来更有“技术含量”，可以让人“见招拆招”，制作者刻意地放慢了游戏的速度。每个角色挥拳踢腿都慢悠悠的，击中对手时就好像打在棉花上一样。而与电脑对手作战的时候，由于电脑的反应速度永远都比你快，再加上电脑角色的招式判定总是“作弊”似的比你更强，因此真正的平衡性也无从谈起。往往是你上段下段一通乱打，却被电脑全数挡住；或者你出投技的时候尽数被破掉，而对方投你却是一投一个准，实在令人窝火。相比之下，前作的格斗系统虽然简单，但是给人十分爽快的感觉。

“DJ控制”是本作的宣传重点之一。简而言之，你可以通过特殊的操作来控制背景音乐的切换。每个角色都有自己特定的“战斗音乐”，如果你能保证自己的音乐一直播放的话，就能获得攻击力的提升。而当敌人的音乐播放的时候，你就要想办法把它切换过来。通过DJ切换，还能控制场景中的一些物品，例如让音箱发出巨响、让霓虹灯爆炸，等等。如果能够把对手扔到这些物品附近，然后再让其爆发，就能对敌人造成大伤害。相比前作中与场景、观众的互动方式，本作中的DJ控制显得极为死板，也缺乏趣味性。由于这些可以控制的物品位置都是固定的，因此战斗很容易落入到“使用投掷技把敌人扔到这些物品附近”这样的公式化套路中去。在本作中，也不再有格斗流派和必杀技等设置，每个角色虽然招式上有一些微小的差别，但总而言之大同小异，不管使用什么角色，都无非是换了一个建模而已，更加使游戏显得单调乏味。

当然，作为次世代主机上的游戏，《偶像》也并非一无是处。例如游戏的画面素质，除了在细节表现上非常优秀之外，“风格化”的表现方式也让人眼前一亮。在战斗时切换音乐，背景的色调也会随之改变，很好地烘托了气氛。剧情模式中的要素十分丰富，你要作为一个“经纪人”投身唱片界，不但要用拳头来打败竞争对手，而且要管理唱片出品方方面面的事情。嘻哈明星们充满美国街头韵味的配音和动感十足的音乐同样也为游戏增色不少，就算你不是嘻哈音乐迷，也可以借这部游戏来体验一下嘻哈的魅力。但可惜的是，游戏最核心的内容——战斗部分的缺陷，使得它从整体上看失去了应有的趣味性。

《纽约街头教父》凭借火爆夸张的风格得到了人们的认可，但是在《偶像》中这种风格却荡然无存。制作人一心追求“更平衡、更完善”的格斗系统，却忽视了游戏本身的定位以及玩家喜爱这个游戏的原因。说到底，EA并不是CAPCOM、SEGA之类的格斗游戏“专业厂商”，就算在美式格斗的范畴内来讲，如果要找一个更“专业”的游戏，相信玩家们也会选择《拳击之夜》等更为著名、历史更为悠久的作品，而不是“半路出家”的《纽约街头教父》。对于“画虎不成反类犬”的《偶像》，我们只能送上一句：“改变什么形象啊，好好地做你山贼这份很有前途的职业吧！”



X360	本刊译名：装甲核心4			
	From Software	5040日元	2007.3.22	
动作射击	DVD-ROM	日版	1-2人/1-8人（Online）	1Mb

机体装备简单介绍

机体可装备武器的地方一共有七个位置，分别是L\R RAM、L\R BACK、SHOULDER和L\R HANGER。游戏中通常会把武器配置到前五个位置，其中L\R RAM、L\R BACK四个位置分配各种实弹类和EN类的远、近距离武器，而SHOULDER位置更多的安置高伤害的重型武器。L\R HANGER则是格纳仓的位置，也就是说这里是放置备用武器的，可选用的种类比较少，而且必须机体的CORE部件支持才行。

武器种类主要分实弹类和EN类两种。实弹类武器顾名思义是需要消耗弹药的，因为在游戏任务中经常会有弹药消耗总额的限制，所以如何搭配实弹武器也是一件需要相当注意的事情。实弹类的武器之间也有非常大的区别，在射程、射速、一次装弹量等方面都有着明显的区别。实弹类武器的优势在于对敌方机体进行远程的攻击，一些射速快的武器还能够连续让敌方机体变成硬直状态，进而大大地有利于我方的行动。但实弹类武器的重量较大，又会受到弹药数目的影响，在一些特定关卡并不能起到很好的作用；

而EN类武器多为近距离的大伤害武器，它们的重量多比实弹类武器轻，但是单位时间内消耗的EN却是后者的数倍。通常情况下近身的EN类武器都是要与实弹类武器搭配来进行使用的，在一些空间比较狭小的室内关卡，EN型武器可以起到非常好的效果。

□文/岚枫

可装备在L\R RAM上的武器主要参数说明	
攻击力（实弹/EN）	直接影响到武器的攻击伤害
PA减衰力/PA贯通力	受到武器性能的影响，通常情况下实弹类武器的PA减衰力都要远远小于它的PA贯通力，相比之下EN类武器的这两项参数都较高。也就是说对于PA较高敌方机体，EN类武器是不二的选择
爆发规模	单发大口径武器所拥有的参数，子弹、炮弹射出去后还有爆炸效果
弹速	比较重要的一个武器参数，一些比较小巧的武器的此项数值都较高
射击消耗EN	远程的EN类属性每次射击所需要消耗的EN量
ブレードレンジ	近距离EN类武器的攻击半径
发动间隔	近距离EN类武器每次攻击间的硬直时间

在L\R BACK上可以装备攻击型的武器，也可以选择防御型的部件，这里选择是比较多样的。

可装备在L\R BACK上的武器主要参数说明	
PA减衰力/PA贯通力	同上面
爆发规模	同上面
ミサイル旋回性能	导弹的弹道跟踪能力
レーダー距离	雷达可侦测到的最大距离
レーダー更新间隔	雷达的扫描更新间隔
对ECM性能	对抗ECM的干扰能力，数值越高雷达恢复的时间越短

能够装备在SHOULDER上的部件多为重型武器，其中很多都可以单次发射数枚导弹攻击同一目标，拥有很高的杀伤力。但缺点也是非常明显，武器的载弹量会受到较大的限制，只有在关键时候才推荐使用。

可装备在SHOULDER上的武器主要参数说明	
ミサイル诱导范围	导弹锁定攻击的范围
诱导时间	导弹锁定攻击目标所要消耗的时间
弹速	同上面
ECM浓度	可对敌方机体的雷达进行ECM干扰，数值越高，干扰得效果越好

机体综合参数详解		
参数名称	说明	会影响该性能的主要部件
总重量	机体各部分组成的重量总合，该重量要尽量的小于LEGS部件所能承受的重量，否则会影响到机体的灵活性	全部部件
总消耗EN	指的是机体各部分消耗EN的总和，这个数值要尽量小于GENERATOR部件所提供的EN最大容量	全部消耗EN的部件
火力	机体所持武器的攻击力直接影响该数值	全部攻击性武器部件
对PA性能	同上，也是受武器性能的影响。数值越高针对敌方机体的PA攻击效果越佳	R ARM
适性距离范围	适应作战的范围，同样受武器性能影响	L BACK、ARMS
速度性能	受重量、LEGS部件等因素影响，数值越高，机体的移动速度就会越快	LEGS
持续性能	机体持续的作战能力，主要指的是EN的供给上，多受GENERATOR的影响	GENERATOR
旋回性能	受重量、LEGS部件等因素影响，数值越高，机体旋转时越灵活	LEGS
实弹防御	对实弹的防御力，数值越高，在受到实弹攻击时损失的AP越少	CORE、ARMS、LEGS
EN防御	对EN攻击的防御力，数值越高，在受到EN攻击时损失的AP越少	HEAD、CORE、ARMS
PA性能	机体PA的防御性能，受多个部分影响	GENERATOR
安定性能	机体的平衡以及落地时平稳的程度，主要受LEGS部件影响	LEGS
AP	相当于机体的HP值，战斗中归零就会被击毁，数值的大小受多个部件影响	HEAD、CORE、ARMS、LEGS
EN供给	整个机体的EN补给状况，主要受GENERATOR部件的影响	GENERATOR
ロック性能	武器锁定敌人的效果，数值越高，锁定目标的数目、时间、精准度等都会受到影响，主要受FCS部件影响	FCS
索敌性能	搜索敌机的性能参数，只受L\R BACK部件上的雷达影响	L BACK、R BACK

十年间（1997年—2007年）

《装甲核心》（Armored Core）系列作品总结

装甲核心
（Armored Core）

机种	PS
游戏类型	STG
日版发售日	不详
美版发售日	1997年10月25日
游戏人数	1-2人

不详

装甲核心 设计幻影
（Armored Core Project Phantasma）



机种	PS
游戏类型	STG
日版发售日	不详
美版发售日	1998年10月7日
游戏人数	1-2人

装甲核心 竞技之王
（Armored Core Master of Arena）



机种	PS
游戏类型	STG
日版发售日	不详
美版发售日	2000年3月16日
游戏人数	1-2人

装甲核心2
（Armored Core 2）



机种	PS2
游戏类型	STG
日版发售日	2000年8月3日
美版发售日	2000年10月16日
游戏人数	1-2人

装甲核心2 另一个时代
（Armored Core 2 Another Age）



机种	PS2
游戏类型	STG
日版发售日	2001年4月12日
美版发售日	2001年8月21日
游戏人数	1-2人

装甲核心3
（Armored Core 3）



机种	PS2
游戏类型	STG
日版发售日	2002年4月1日
美版发售日	2002年9月11日
游戏人数	1-4人

沉默战线 装甲核心
（Silent Line Armored Core）



机种	PS2
游戏类型	STG
日版发售日	2003年1月23日
美版发售日	2003年7月15日
游戏人数	1-2人

六件基本组成部件的简单性能介绍

HEAD部件	
AP	影响机体的总AP值
实弹防御	数值越高，对于敌机体实弹的防御效果越好
EN防御	数值越高，对于敌机体的EN攻击防御效果越好
PA整波性能	影响PA的性能参数，与其相对的是武器类参数“PA贯通力”
PA减衰抵抗	影响PA的性能参数，与其相对的是武器类参数“PA减衰力”
机体安定	影响机体的“安定性能”参数

CORE部件	
AP	影响机体的总AP值
实弹防御	数值越高，对于敌机体实弹的防御效果越好
EN防御	数值越高，对于敌机体的EN攻击防御效果越好
PA整波性能	影响PA的性能参数，与其相对的是武器类参数“PA贯通力”
PA减衰抵抗	影响PA的性能参数，与其相对的是武器类参数“PA减衰力”

ARMS部件	
AP	影响机体的总AP值
实弹防御	数值越高，对于敌机体实弹的防御效果越好
EN防御	数值越高，对于敌机体的EN攻击防御效果越好
PA整波性能	影响PA的性能参数，与其相对的是武器类参数“PA贯通力”
PA减衰抵抗	影响PA的性能参数，与其相对的是武器类参数“PA减衰力”
运动性能	小幅度影响机体的各项移动相关的参数
腕部射击安定	影响装备在ARMS上的小型实弹类武器的射击性能，如射速，准确度等
照准精度	影响射击精度
EN武器适性	影响所有装备在ARMS上的EN类武器的使用，主要针对近距离的EN类武器

LEGS	
AP	影响机体的总AP值
实弹防御	数值越高，对于敌机体实弹的防御效果越好
EN防御	数值越高，对于敌机体的EN攻击防御效果越好
PA整波性能	影响PA的性能参数，与其相对的是武器类参数“PA贯通力”
PA减衰抵抗	影响PA的性能参数，与其相对的是武器类参数“PA减衰力”
积载量	可承受机体的合理重量
界限积载量	可承受机体的最大行动重量
移动性能	大幅度影响机体的各项移动相关的参数
ブレーキ性能	机体在进行紧急停止时的安定情况
旋回性能	机体在旋转移动的速度
ジャンプ性能	机体的跳跃能力
被弹安定	中弹后机体的稳定情况
着地安定	机体从空中返回地面的稳定情况
脚部射击安定	影响脚部武器的射击参数

FCS	
最大ロック数	同时可锁定的敌机数目
ロック速度	锁定的速度
ミサイルロック速度	从普通锁定到跟踪锁定所消耗的时间
ロック距离	锁定的距离
ブレードロック距离	近距离EN武器锁定的距离
并列处理性能	复数锁定后的综合调整能力
レーダー距离	雷达可侦测到的最大距离
レーダー更新间隔	雷达的扫描更新间隔
对ECM性能	对抗ECM的干扰能力，数值越高雷达恢复的时间越短

GENERATOR	
推荐消耗EN	机体可承受的合理EN消耗量
EN出力	体机可消耗的最大性能EN量
EN容量	机体所拥有的最大EN量
KP出力	—

《装甲核心》系列的魅力就在于玩家可以随意地对自己的爱机进行组装。实际上，4代在组装方面较前作已经进行了不少的简化。厂商的此举估计也是为了能够吸引更多的新玩家体验到《装甲核心》系列的精髓。与其它游戏所不同的是，玩家在面对游戏中不同大大小小的任务时，首先考虑的是自己应该如何改造机体才能适应战场的需要。在游戏中经常会出现下面这种情况：同样的一套组装方案，在一个任务中可以非常顺利并且轻松地完成任务，而到了另外一个完全不同的任务中，却变得几乎寸步难行，甚至之前优势会变成自己的弱点和劣势。这样的设定，在其它同类型游戏中是很少出现的，这也使得很多新手在体验《装甲核心》时，会有一种“为什么游戏会这样难？！”的想法。实际上，只要能够熟悉机体以及零件的作用和特点，针对任务目的的不同进行组装，游戏进行起来还是很轻松的。虽然游戏中玩家的操作水准对于任务的完成起着很重要的作用。但更多的却还是需要玩家来动脑琢磨如何才能使自己的机体更适合环境的需要，这也就是系列的乐趣所在。



←到了游戏后期时，几乎每个任务玩家都要先体验一遍才能决定该向什么方向对机体进行改造。

全成就取得方法

成就名称	点数	达成条件
Chapter 1	20	完成全部第一章的内容
Chapter 2	30	完成全部第二章的内容
Chapter 3	30	完成全部第三章的内容
Chapter 4	50	完成全部第四章的内容
Chapter 5	50	完成全部第五章的内容
Chapter 6	100	完成全部第六章的内容
Eqbal Pack	30	完成“NDP-A001 EQB-TEC” data pack
GA Pack-A	30	完成“SDGA RANK-A” data pack
GA Pack-B	30	完成“SDGA RANK-B” data pack
Leone Pack	30	完成“NDP-B001 LEO” data pack
Maghrib Pack	30	完成“NDP-X002 MAGHRIB” data pack
Rayleonard Pack	30	完成“NNDP-C001 RAY” data pack
Rosenthal Pack	30	完成“NDP-E001 ROS-OME” data pack
Special Pack	30	完成“NDP-S001” data pack
Akvavit Pack	30	完成“NDP-C002 AKV” data pack
Aldra Pack	30	完成“NDP-B002 ALD-MEL” data pack
BFF Pack-A	30	完成“SDBFF RANK-A” data pack
BFF Pack-B	30	完成“SDBFF RANK-B” data pack
All Data Packs	50	完成所有的data pack
Mission Rank A	10	所有任务都获得A级评价
Mission Rank S	20	所有任务都获得S级评价
Normal Difficulty	50	Normal难度下完成所有关卡
Hard Difficulty	50	HARD难度下完成所有关卡

成就名称	点数	达成条件
Sol Dios	10	在HARD难度下完成“SOL DIOS”任务
Sus	10	在HARD难度下完成“UP IN FLAMES”任务
Ursragna	10	在HARD难度下完成“JUGGERNAUT”任务
00-Aretha	10	在HARD难度下完成“SEED A BARREN EARTH”任务
01 Berlioz	10	在HARD难度下完成“MARCHE AU SUPPLICE”任务
03 Anjou	10	在HARD难度下完成“JARDIN DE CHEVALIER”任务
05 Mary Shelley	10	在HARD难度下完成“EMPRESS”任务
06 Celo Awarded	10	在HARD难度下完成“SEED A BARREN EARTH”任务
09 Sir Maurescu	10	在HARD难度下完成“LINE OF DEFENSE”任务
10 Menno Ruh	10	在HARD难度下完成“INTERNAL PURGE”任务
14 Sherring	10	在HARD难度下完成“SEA OF BLOOD”任务
19 Francisca	10	在HARD难度下完成“SILENT AVALANCHE”任务
25 Borisovich	10	在HARD难度下完成“SANDSTORM CITADEL”任务
Amazigh	10	在HARD难度下完成“DESERT WOLF”任务

装甲核心 Nexus
(Armored Core Nexus)

机种	PS2
游戏类型	STG
日版发售日	2004年3月18日
美版发售日	2004年9月28日
游戏人数	1-4人

装甲核心 九号破坏者
(Armored Core Nine Breaker)

机种	PS2
游戏类型	STG
日版发售日	2004年10月28日
美版发售日	2005年9月13日
游戏人数	1-2人

装甲核心 方程式前线
(Armored Core Formula Front) (Only日版)

机种	PSP
游戏类型	STG
日版发售日	2004年12月12日
美版发售日	—
游戏人数	1-2人

装甲核心 方程式前线 极端战斗
(Armored Core Formula Front Extreme Battle)

机种	PSP
游戏类型	STG
日版发售日	2004年11月2日
美版发售日	2005年12月6日
游戏人数	1-2人

装甲核心 方程式前线
(Armored Core Formula Front Extreme Battle)

机种	PS2
游戏类型	STG
日版发售日	2005年3月3日
美版发售日	不详
游戏人数	1-2人

装甲核心 最后的佣兵
(Armored Core Last Raven)

机种	PS2
游戏类型	STG
日版发售日	2005年8月4日
美版发售日	2005年6月13日
游戏人数	1-2人

除了上面介绍这十余部作品外，还有三款手机版的《装甲核心》因为资料不详而无法一并放出资料。在这漫长的十年时间中，厂商一直不断地在完善着游戏的系统和各种声光表现。期间也有越来越多的玩家迷恋上了这个系列。本作在次世代主机上登场，游戏爽快的操作感和激烈的战斗场面尽显其独特的魅力。



←↑从初代到如今X360和PS3上系列的最新作，游戏的进化是巨大的。

用法律手段提出正义诉求 现在开庭!

光辉

逆转系列六年来，一直忠心服务于任天堂的两代主机，在GBA元年意外扬名，之后的两款续作更是以高人气和高品质获得了极高的口碑，是掌机上难能可贵的高素质作品，GBA三款作品中就有两款雄登权威媒体Fami通的白金殿堂。不以华丽的画面、不用复杂的系统，仅凭借着游戏本身的内涵来征服玩家，剧本、思维和判断成为该系列引以为傲的要素，让玩家充分融入到紧张的“法庭战斗”中，感受挑战逻辑思维的乐趣。特别是GBA上三作剧情上独立成章但又却能巧妙的贯通一气，将错综复杂的人物关系和事件联系成一个完美的整体，让人不得不佩服制作者的用心之“巧”。在GBA三作中，以成步堂为首的主角们更是以其生动的形象表现而获得了高度的人气关注，而开发者更是大胆的让游戏女主角绫里千寻在系列之初就惨遭不测却还能够活跃于整个系列之中，应该说，在GBA的三年历程中，逆转系列的表现足以用“辉煌”来形容。



当2004年逆转3以完美大和谐而结束之后，也正值GBA之末年，系列剧情也找不到可延伸之处,再加之开发团队的人事大变动,于是普遍都认为系列走到了终点。不过在各方的周旋下,逆转这块白金招牌的系列还是依然继续存活了下来并登陆全新的DS平台来延续。不过仓促组建的新团队难以承启全新续作的开发，并且在一个已经趋于完美的剧情框架下，也难以扩展出更多新的内容，于是以复刻为主来推出续作并进行国际化的普及成为了逆转系列在DS时代头两年的基调。DS平台上首作《复苏的逆转》还是以复刻+1章新剧情的形式推出，并尝试了基于DS平台特性的系统革新，追加的新剧情作采用插叙手法表现，利用上了逆转1、2两作间的空隙，但该作整体的评价相比GBA时期却黯然逊色。之后的逆转2复刻更让人觉得犹如鸡肋，没有加入任何新的要素，逆转系列陷入到一个前所未有的低谷。直到逆转4的出现，这个完全颠覆了原有世界观和设定的全新作品的出现，让大家看到了昔日的那位朴素的王者强势归来，而逆转系列，也因此将随着全面国际化、动漫化的趋势，迎来又一个新的光辉。



因为生化危机独占的事件，曾被千夫所指的最没有立场和诚信的Capcom，却是在掌机领域给予任天堂最得力支持的“忠诚”厂商，从2001到2007，在任氏的GBA和DS两大掌机平台上，做得最出色也是为数不多的原创游戏并保持着从一而终的游戏系列，那就是由Capcom第四开发部的巧舟所开发的《逆转裁判》系列。

时值系列最新作《逆转裁判4》的发售，让所有喜欢这个系列的玩家们在等待了近3年的续作真空期后，迎回了一个在全新平台上全新世界观的最熟悉的陌生人。当众人保持着质疑的立场去揣测这款新作的品质时，权威媒体Fami通36分的白金殿堂评价算是为其交出了一份完美的诊断考试的答卷。老玩家们不必再为主角和世界观的更换而遗憾伤感，而新玩家们也更值得去感受和喜欢上这个充满内涵的传说中的神作。

无论您是逆转系列的老玩家还是初入门的新人，无论您是怀念过去成步堂的旧时代还是更憧憬王泥喜的新时代，都请随我们一同来回顾逆转系列这六年来的发展历程吧！

涅磐

●锋芒初现的《逆转裁判1》

最低成本的开发却带来意料之外的最大收获的典范，也就是Capcom第四开发部六年来一直默默为任天堂掌机平台所奉献的逆转裁判系列了。逆转的诞生应该算是个意外，在GBA还未面世的2000年8月，还是作为新人的巧舟就被授命担任策划、脚本和导演的职务，领导着一个由7人组成的小组来开发一款新掌机上的全新侦探类游戏。因为被要求以“全新”的姿态来展现出一款别具特色的侦探类游戏，这让组员们为游戏的策划和定位而颇为头疼，而且意见分歧颇大，直到9月初，在集体观看了离Capcom第四开发部不远处法庭中的一次现场庭审后，这个以法庭战斗为主并结合着侦探调查的游戏概念终于有了一个共同的认可。

如果说初出茅庐的巧舟与其开发小组最大的幸运之处，恐怕还是其隶属于卡社内当时如日中天的第四开发部，因为有时任部长的生化之父三上真司的照顾，逆转初作的开发才得以在几乎险被Capcom高层勒停的情况下继续进行。由三上本人亲自挂帅出任“制作总指挥”这个挂名的虚职，不仅为逆转的顺利开发和发售保驾护航，而三上的威名更为这样一个原创的新作提供了无形的宣传效力并得到大众的高度期待。再加上知名制作人稻叶敦志的加入，以及知名画师末包久美子担任的人设，这样一个几近华丽的阵容使得本作在发售前就获得了广泛的关注。游戏正式发售后，简单朴实的画面并不能掩盖其真正魅力的散发，尽管还只是初作，但成步堂、千寻、真宵、御剑等主要角色的人物形象都已深入人心。

进阶

●承前启后的《逆转裁判2》

应该说一年之后的《逆转裁判2》是开发组第一次人事变动后的成功发挥出团队能量的成果，而且做得比前作还要成功，也实质名归地登上了权威媒体的白金殿堂，再加上2002年的GBA逐渐成为主流游戏平台，这款低成本高效应的小制作也开始被大众们所重视起来。

逆转的核心还是集中于剧本的表现，仅用了不到一年时间就仓促上阵的本作在情节表现上采取了迂回渐进的方式，也是系列作品中剧情相对独立的部分，还同时发挥着承前启后的作用。特别是大量让大家熟知的配角人物的登场，为后来《逆转裁判3》对于系列整体剧本的展现进行了成功的铺垫。另外在游戏系统上也进行了重要的改进，尤其是“勾玉”的引入，为原本平淡的侦探模式也更赋挑战。在人物角色方面，已去世的千寻偶尔也会以“顾问”的身份出场客串，御剑则根据剧本的需要而蒸发，新加入春美、狩魔等女性人气角色。顺带值得一提的是由于逆转1的成功，因此Capcom在逆转2的宣传方面更是下足了工夫，邀请知名演员小雪作为广告代言人扮演绫里千寻来为游戏的宣传推波助澜。

颠峰

●男人的眼泪

如今骗人眼泪的电影或肥皂剧也许已不算什么新鲜事，但催人泪下的游戏还算是凤毛麟角，但《逆转裁判3》就是这样一款能让真正体验了其精髓的人感动的作品。绫里家家元的斗争或许是整个系列的主调，但一个逆转3折射出的却是一个原本坚强的男人的无奈与忧伤，一个悲剧式男人的眼泪。

主角成步堂的朴实形象造就了逆转系列的第二男主角们的高人气怪状，原本被御剑怜侍牢牢占据的逆转头号男性人气角色的位置，也因为逆转3中戈多（神乃木）这位性格男人的加入而变得摇摆。最让人感动让人被吸引的不是他同样俊朗的外表、不是作为检察官的他威严的气质，而是他那个永远带着遗憾的受伤的心和最充满男性气息的眼泪。当神乃木苏醒过来却发现自己所心爱的千寻被害，他不能原谅自己、逃避并不敢面对惨痛的现实……，他的眼泪代表着对

逆转裁判 尘封的回忆

公元2001年。
在GBA刚刚流行的时候
有一款游戏
进入了众多玩家的视线
制作游戏的
是著名的游戏厂商CAPCOM
这个游戏的舞台
是庄严的法庭审判厅
玩家需要扮演一名律师
为委托人的清白而战
这个游戏的名字
叫做《逆转裁判》……

《逆转裁判》这个系列是CAPCOM新生代游戏制作人崛起的象征之一。在经过10多年的发展之后，CAPCOM的经营策略实现了从街机向家用机的重心转移。而这个GBA上当初的小品级游戏，也实现了麻雀变凤凰的奇迹。《逆转裁判》系列的流行，与坚持家庭娱乐的游戏制作主张的巧舟、稻叶敦志等人的努力固然不可分开，但是使这个系列真正得到今天的地位的，还是喜欢它的玩家们。

文/逆转ACE：nakazawa、晨、无齿的情兽、血花

自己不能亲自保护所爱的人的悔疚、代表着对仇人的愤怒、代表着对改变现实的无能为力的无奈、以及代表着自己那颗受伤滴血的心的无言的痛苦。在接受了整个逆转3华丽的剧情倾泻后，让所有用心玩懂了这个游戏的人留下最深刻记忆的，还是这个坚强男人感人至深的经典语录：

在我的世界里，“红色”是不存在的，所以这一定……是我的“眼泪”

真正的男人……只有在一切都结束的时候，才会流泪。

●登峰造极的《逆转裁判3》

2004年初同样获得了白金殿堂评价的《逆转裁判3》，算是成步堂篇逆转系列的终结作品，相比前作在系统上虽未进行任何的改进，但游戏剧本和剧情的发展上却有了一个质的升华，不仅在游戏内容上大大扩增至五章，且追加了号称系列最强之章的《华丽大逆转》，并且通过时空交错的手法巧妙的将不同时期的人物角色和事件都紧密的联系到了一起，让凡是任何感受过本作的人都能发自内心的折服于如此优秀的剧本之下，也难怪逆转3众望所归地获得了当年CESA最佳游戏剧本的殊荣。

新增角色方面除了人气男戈多之外，女性角色方面也有千奈美和绫美两姐妹登场，外貌相同但却性格却迥异。逆转3的另一大特点就是传统角色的地位被削弱，如成步堂几乎就让出了两章主角的位置，而由五六年前年轻时期的千寻“复活”替代，成步堂作为男一号的风光也几乎被戈多所抢占，至于真宵则也是难挡千奈美和绫美两姐妹的人气攻势等等，或许在今天看来，这就是总喜欢偷偷埋下伏笔的巧舟在暗自演练“没有成步堂的逆转”了吧。

逆转3作为GBA系列和成步堂篇的终结虽然让人遗憾，但逆转系列的魅力却在这个时候全面爆发，相关的周边热销、各类同人创作及同人游戏的涌现、动漫化的实现等等，“逆转”已俨然形成一个有口皆碑的金字招牌。Capcom自然也不会放弃更多的扩展商机，原声大碟出了一张又一张、官方Fans Book也出了一本又一本，搬上手机游戏平台的逆转系列也更是为卡社创造了巨大的商业价值。

盛极必衰，Capcom同时不得不面对的尴尬那就是开发团队的又一次解散，本已将个人特点凝聚和发挥到极致的三人组，却因为内务糟糕的第四开发部不断的人事变动而被迫分离。当年三上真司的出走本就是个轰动性的话题，因此稻叶调动到四叶草担任名誉社长也就不难理解了，其实当年那三期在Fami通上连载的逆转官方漫画早就为我们暗示和影射了这个团队的现状，而逆转是否还会有续作也就成了所有人包括巧舟本人在内的一个悬而未决的疑问。

复苏

●2004年 E3

2004年的E3对于逆转系列来说有两个重大的意义，首先NDS相关情报的正式公布已经为GBA时代划上一个渐近的句号，而Capcom一个看上去似乎是匆忙决策的新作计划又让所有的逆转Fans看到了系列新作的希望。

逆转的原始开发团队已经不复存在，但逆转3的热潮还在继续蔓延着，Capcom自然也舍不得放下这块淘金招牌，只要巧舟一人还在，那么这个系列的生命还将能够延续下去。NDS新平台的出现也给了卡社高层和第四开发部一个冠冕堂皇的台阶，于是在新的团队还没组成甚至巧舟本人都还不知情的情况下，以“逆转系列新作”的Work Title对外宣布了将会出现在DS平台上的系列最新作品。这既是为了稳定Fans们对新作呼吁的情绪，同时也为重组一个全新的开发团队争取更多的时间，但是，这个所谓的“系列新作”到底是怎样的一款作品，巧舟本人也表示：无从得知。



●2005年 E3

自从Capcom宣布逆转系列登陆NDS后，再也没有放出有关逆转的任何消息，直到时隔1年后的2005年E3。本届E3关于逆转系列的两个重大消息就是那个挂了一年时间的Work Title终于有了一个正式的确定名称并公布了新作的相关情况，而且通过逆转系列在亚洲各国的高人气表现使得Capcom正式决定推出美版的逆转，在全球范围内对逆转系列进行推广。同时，全新组合的新开发团队也正式对外与公众和媒体见面，并且还开放由官方团队所维护的官方博克站，以此来增进与玩家们的交流和加强亲和力。

系列续作《复苏的逆转》情报的公布让人欢喜让人忧，欢喜的是系列还未终结，而且还将结合到更多DS新机能的特性，忧的是本作仅仅是以复刻+新增一章剧情的形式推出。而同时美版《王牌律师》的情报公布以及部分人物译名的确定更是让传统Fans感到难以接受。

在公布的新开发团队中，有着铁腕女制作人之称的松山美苗接替了原先稻叶的工作，而从第二开发部抽调过来的新画师　T和也则担当起新的人设重任，第三代逆转人的磨和也由这款以复刻为主的游戏作为炼金石而正式开始。

●孤掌难鸣的《复苏的逆转》

既然提升了平台，有了更好的性能作保证，再加上NDS的特性，那么理所当然也就应该在系统上进行一番大的改进，然而我们看到的《复苏的逆转》依然遵从的是那条低成本制作但却实用的路线。因为是在逆转1的基础上复刻1-4章并追加第5章的新剧情，因此主要的系统改进还是集中于第五章，比如大量的运用触控和声控给玩家以新的体验，让侦探和法庭模式中的一些技能都更接近于实际，而且在法庭阶段玩家们也将能亲自用口喊出“异议”。故事情节上则巧妙的安插在原本逆转1与逆转2之间那半年的空白时间中，并加入了宝月茜和宝月巴这对和绫里真宵、绫里千寻姐妹外形极其相似的新角色，作为成步堂新助手的宝月茜以科学侦查手段取代了以往真宵所擅长的灵媒方式，而且还能让人在游戏之余学习到鲁米诺反应这类科学常识。

单就新增的第五章“复苏的逆转”其本身表现来说是相当出色的，超长的剧本超越了逆转3第五章“华丽大逆转”而雄居系列头位，甚至于其长度还超越了整个逆转1的前四章。但也正是因为这样，仅仅出色的一章并不能代表整个游戏，何况是在更高级别和性能的DS平台上，相对来说玩家们自然也就有了更高的要求和期望，因此这势单力薄的第五章终归还是孤掌难鸣，尽管是“复苏”之作，未能达到其所应有的高度。

不过对于Capcom和开发团队来说，这样一个用于磨合团队和进行全球化推广的策略还是初步达到了，但也坚定了在将来全新的新作中起用新主角的想法，随即在年底便公布了逆转4全新作及新主角的候选草案。

沉寂

黎明前的黑暗、暴风雨前的平静，用这样的语句来形容2006年的逆转系列，应该是再合适不过的了，在DS整体火爆的2006年，逆转系列选择了沉寂，就好像当年逆转3之前的那个2003年一样，巧舟带领着逐渐已磨合完美的新团队奋力的投入新作的开发，蓄积力量以期换来更强势的爆发，但逆转4的开发时间还是超过了预期2006年内发表的时间表而不得不跳票到2007年。

虽然主流新作除了偶尔对媒体放出的一些开发情报外没有什么大的动向，但逆转相关的产品却层出不穷，除了那个完全复刻并推出美版的鸡肋作品《逆转裁判2DS》之外，逆转系列的官方授权漫画也正式连载推出、同人刊物及手办等周边也层出不穷。同时逆转4的宣传工作也提前展开，而这次则邀请的是知名的丸山律师作为本作的形象代言人，这对于日本的玩家们来说很有吸引力。





逆转三人组 创造游戏的神

真正打造出逆转品牌口碑的核心团队还是从逆转2开发后才逐渐形成的，特别是巧舟、稻叶、岩元这个逆转核心的"恶搞三人组"，将其各自独挡一面的能力都全心的融入到游戏的开发之中。

逆转1虽然获得了初步的成功，但制作班底的人事却发生了一次大的更换，三上真司逐渐淡出挂名的护航，知名画师末包久美子也另投他社，再加上其他普通成员的变更，巧舟几乎要组织起一个新的团队来承担时间紧迫的开发重任。逆转的延续是眼前的任务，但主任人设画师的出走也是既定的事情，如何要新人接替上工作成了当务之急。在逆转1中并未涉及太多工作的经验丰富稻叶敦志站出来为巧舟分担了大量的工作，而之前还只是作为末包老师助手的岩元也接过了人设的重任。



←巧舟作为游戏的导演和制作人始终是这个系列的灵魂人物，也是玩家们关心的。

Tatsro Iwamoto　Profile

岩元辰郎



三人组中年龄最小的一位，作为逆转2、3的主任人设担当，同时也是游戏中御剑的声优，年轻的岩元做得是相当出色。临危受命顶替出走的末包久美子的他承受了相当大的压力来主笔两款续作的设定。在成功的沿袭了末包前辈的画风后又在逆转3中融入了更多自己独特风格的元素进去，可惜的是在2004年Capcom的内部人事变动后他也离开了逆转开发团队。

代表作：《格兰宝》、《逆转裁判》

Atsushi Inaba　Profile

稻叶敦志



1971年出生于石川县的金泽市，知名制作人，最早任职于SNK，1998年转投Capcom，并加入第四开发部，除了负责于逆转系列的开发外，其还主要参与了《生化危机》、《幻侠乔伊》和《大神》等大作的制作。满脸大胡子的稻叶的阅历和经验都要比巧舟丰富得多，在逆转系列的监制和推广方面他也分担着重要的工作。在获得了逆转系列三作的大成功后，2004年7月稻叶成为Capcom子公司Clover Studio（四叶草工作室）的荣誉社长，逆转开发团队的"恶搞三人组"，也因此解散。因与三上真司、神谷英树两大名制作人有着不错的私交，而策划并参与了2006年10月12日那场引起业界震撼的"四叶草之变"，致使Clover Studio一夜之间解散。随即三人率领着解散和出走Capcom的员工们在大阪成立了名叫Seeds的公司，并由稻叶担任公司的负责人。

代表作：《生化危机》、《格兰宝》、《幻侠乔伊》、《逆转裁判》、《大神》、《神拳》、《上帝之手》

Shu Takumi　Profile

巧舟



1971年出生于石川县，1994年正式加入卡普空株式会社，隶属于第四开发部，被人们尊称为"逆转裁判之父"，是整个逆转系列的企画、剧本和制作人，但是这样的称号和荣誉，却是在很长一段时间后才得到了其本应有的"正名"。在逆转发售前，名不见经传的巧舟还只是第四开发部中并不起眼的一位普通员工，尽管实质上他才是逆转开发小组的真正领导者，但碍于资历和一些商业因素的考量，"制作总指挥"的名号却是一直挂在上司部长三上真司的头上。在加入Capcom的次年巧舟便开始参与策划和监制游戏，处女作是《学校的恐怖传说》，但此后其在工作事业上并不如意，直到2001年开始负责《逆转裁判》的开发，随着逆转系列的红火，一直默默无闻的巧舟在《逆转裁判3》的大获成功后终于声名大噪。恰正值当年三上真司离开Capcom的这样一个"机遇"，巧舟逐渐被推上了前台并被大众所认识，"逆转之父"的美誉也正式回归其原本的主人。同时在2004年其也更是凭借着逆转3而获得了第八届全日本CESA最佳剧情和最佳制作人大奖并登上了个人事业的巅峰。

整个逆转系列都产生于巧舟的笔下，饮酒是他的一大爱好，而逆转系列跌宕起伏的故事情节和那些活灵活现人物角色也都正是巧舟每每在酒后的灵感之下催生的，因此其也就逐渐形成了这个在写剧本之前必须借用酒精的力量来寻找灵感的习惯。

逆转系列正式的五代作品中，开发团队的成员们因为种种原因历经了三代人的更迭和变换，而从最初到现在唯一未变就是作为灵魂人物的巧舟，自从担任逆转的制作负责人以来他也一直未涉及逆转之外游戏的工作任务，这也更让所有的Fans们坚信：只要第四开发部中有巧舟在的一天，那么这个出色的系列也就一定会坚定的延续下去。

巧舟代表作品：学校的恐怖传说、花子来了（SS/PS）、Dino Crisis（PS）、Dino Crisis2（DC/PS）、逆转裁判（GBA）、逆转裁判2（GBA）、逆转裁



逆转的世界中复杂的人际关系 在不同案情中联系的各种机缘



成步堂 龙一

有着奇怪刺猬头的优秀辩护律师，其貌不扬但却有执着的信念，大学时代也曾作为嫌疑人而被推上了被告席，所幸得到其后恩师绫里千寻的倾力相助。在成为律师仅仅3个月后就初次上庭担当杀人事件的辩护，也从此开始了其不平凡的不败律师生涯。而其实早在小学四年级的学年裁判事件后，他就暗自下定决心要成为一名律师。

成步堂是个决定了一件事情，就坚定不移的朝目标前进的人。永不言弃的性格以及能够瞬间逆转一切的头脑都是他最惹人注目的地方。也正是得益于他的老师绫里千寻的帮助与鼓励，成步堂才能那么快的实现自己的梦想。

此外在他平时的个人喜好中，非常喜欢向人炫耀自己的律师勋章，还总是在不恰当的场合开些无聊的小玩笑。而且他也是个十足的花痴，除了向日葵和郁金香以外，其余的花名他都不知道。此外他也没有获得过驾照，并且还很讨厌香烟。

与几位女主角之间的关系也总让人琢磨不透，尽管曾与千奈美正式“交往”过，但真正实质在一起的却是绫美；虽然他与真宵相处的时间才是最长，但与后来半途杀出的小茜似乎更相配，其貌不扬的成步堂，到底谁是他的真命天女呢？



绫里 千寻

虽然早早就在系列之初被害过世，但却是逆转中真正的影子主角，她是成步堂的老师，绫里法律事务所的所长。不过过去曾经是星影法律事务所的得力干将，并在自己的第二次法庭辩护时与成步堂相识。千寻的另一个身份是作为仓流院灵媒道世家绫里家的长女，拥有比妹妹真宵强大的多的灵力。在母亲绫里舞子失踪以后，也许是为了避开被搅入日后绫里家家元的争夺而离开了故乡仓院之里，成为了一名优秀的律师。但却在后来追查其母失踪的案件时不幸遇害，而她最不愿看到的家元之争还是未能避免，为了保护妹妹而不得不参与最后那场同千奈美的死者之间的较量。

千寻尽管过世，但作为师长的千寻每每都在关键时刻出现为成步堂提供帮助。也正是她那种对委托人的强烈信赖的信念而影响着成步堂。当其还在星影法律事务所工作的时候，曾与同为律师的神乃木庄龙相恋，但最后二人却殊途同归。

作为逆转裁判中御姐类人物的典型代表，千寻老师可是有着超高人气的。



绫里 真宵

绫里千寻的妹妹，是一个正在修行中的灵媒师。大大咧咧的性格惹人喜爱，不过她似乎很容易招惹到麻烦，和成步堂的初次会面就是在拘留所中，其后更是被三番五次的卷入进各种危险的事件内。每一次事件中都几乎会丧失一位亲人，而其身为绫里家本家的最后血脉，更是被种种压力与危难所包围，在整个家族的纷争悲剧中处于弱势的地位。尽管如此，她还是有着天真的性格，其和分家的孩子春美更是情如姐妹，让人不自禁的佩服起她的坚强。

真宵有点任性，爱生气，典型的小女孩性格，胆小却又总喜欢与怪大叔们开玩笑。平时喜欢吃豆酱拉面，还喜欢人气英雄儿童剧主角大将军，有时她还会作一些奇怪的灵力修行。

在整个系列中真宵作为成步堂的“首席助手”仍然保持着最高出场率的女角色记录，每当成步堂处于危急时刻她的灵力就会觉醒，可以召唤出其姐千寻的灵魂并附于自己的身体上。虽然被卷入了错综复杂的绫里家家元的斗争，但在姐姐、成步堂和神乃木等人的帮助下还是最终继承了绫里家家元的位置。



御剑 怜侍

天才检察官，因为极其英俊的外表而成为众多女性心目中的王子，虽说是为了让被告被判有罪可以不择手段甚至是捏造证据的可怕对手，但由此可见其对罪恶是及其憎恨的。御剑、成步堂和矢张是小学时的同学，三人有着牢固且珍贵的友情，当年其在学年裁判事件上的表现，改变了成步堂的一生。他的父亲御剑是位优秀的律师，从小就以父亲为榜样的他，却眼看着父亲死去，自己也从此被噩梦所困扰，并因此转职为和律师所对立的人物——检察官。

他的师傅是传说中的无败检察官狩魔豪，在经历其严酷的训练后的御剑也成为了一个冷酷的人。他初次登场时的对手是同样初次进行辩护的绫里千寻，千寻对委托人的信赖也深深的影响了御剑，从而使他和系锯刑警等人建立了深厚的信赖关系。

御剑很不擅长人际交往，并且由于小时候的阴影甚至对于地震也感到非常惧怕。他有很强的自尊心，也从不轻易表达自己的内心想法，其实有时候虽然外表冷酷，但其实也还是一个重情重义的人。在被成步堂解决了其由于DL-6事件而留下的多年的心结后，性格从此获得了彻底的改变，但却选择前往美国继续其检察官的生活。而当成步堂遭遇困难时，其也毫不犹豫地赶回来并客串辩护律师的角色。



系锯 圭介

所属警署刑事科的刑警，人称锯子刑警。非常尊敬和崇拜御剑检察官，无论何时都坚信自己和御剑的信赖关系，并唯听是从。他也是在逆转系列中侦探阶段出镜率最高的“对手”，也往往总是以检控方第一证人代表的身份出庭，但每每都是被成步堂大律师弄得很难堪。

常穿着一身脏兮兮的大衣四处探案，为人粗心大意，脑筋不太灵光，经常漏掉关键的证物，也因此在工资评定的时候经常被御剑扣得分文无收。不过在关键时刻却非常值得信赖，虽然常取笑成步堂是一个“刺猬头律师”，不过私底下还是很佩服成步堂的。并且其对于恶势力也从不屈服，就算是被临时解职也甘愿冒险为君一博。

他是一个可爱又有趣的人，喜欢小孩子，说话的语句里常常带有一个“的说”来强调自己的个性。暗恋着过去的同事须须木真子，并且终于在后来迎来了爱情的曙光。



山野 星雄

作为首个出场的目击证人的他是实际上的真凶，并打算嫁祸于矢张。山野的脸上总是挂着皮笑肉不笑的诡异笑容，身体还不时不安的扭来扭去，其实是个秃头，却戴着一顶假发，脑门中央更拥有一颗充满着“魅力”的佛痣。他是一个利用报纸推销作为幌子，潜入别人的家里进行盗窃的惯偷。由于看到矢张去女友家里而尾随进入，正在搜索东西的时候被高日美佳发现，于是他举起放在一旁由矢张亲手制成的思考者座钟，用力地砸了下去……



矢张 政志

人称“果然君”的他和成步堂，御剑是小学时的同学。从小时起就被人这样评价，“这件坏事的背后果然是矢张”，也是成步堂成为律师后所接手的第一个案子的委托人，总之马马虎虎的他是一个常惹麻烦的人物。



他没有什么固定的职业，女朋友也是如此。他对女性没有抵抗力，对女性的要求一定无条件满足，略带些自信过头的自恋，不过还有着谜一般的美工制作能力，也许是很有艺术天赋的人吧。除了做出那个总是被作为凶器的思想者手工品闹钟外，他也总喜欢独自一人在郊外写生。

他为人乐观积极，就如同成步堂所说，是一个让人又爱又恨的家伙。他是学年裁判事件的真正犯人，却也是帮助成步堂成为律师的重要人物。



裁判长

在法庭内拥有最高权力的人，在逆转系列中保持着比主角成步堂还要高的出勤率。而在逆转系列中历经的多年时间里，裁判长的容姿相貌却一直没有发生过什么变化。在法庭审判中，以阴晴不定的审理著称，但是因为每次都能做出正确的判断，又被称为"不可思议的神奇裁判长"。裁判长的本名和年龄一概不知，是一个秘密……从光亮的头顶和下巴上漂亮的花白胡须来看，年龄应该很大了吧，所以他也因此对一些机械和高科技物品等不太熟悉……，也常因此而被戈多这类强势的检察官而鄙视。

裁判长大人的另一大特点是对美丽的少女和爱情等词汇没有任何抵抗力……，此外，他还有一个同为法官但却正经不少的弟弟。



亚内 武文

老牌检察官，有着尖锐叫声的懦弱者。过去曾被称为"新人粉碎机"，专门对付新出道的律师，打击他们的自信心。但却因为与千寻对决落败而使得其斗志和头发一同消失殆尽，使得后来只能以半秃顶的姿态出现。

在输给成步堂之后，一直想要再赢成步堂，这个夙愿虽未能实现，但却因为赢过了假扮成步堂的芝九藏而在心理上得到了莫大的满足并窃喜不已。

高日 美佳

矢张的女友之一，是一位模特。她是逆转裁判系列中为数不多的女性受害者，她连一句台词都没有说过就死在了山野的手中，是一位非常让人同情的角色。高日美佳似乎是矢张所有的女友中，最爱他的一个了。她在去国外度假的时候，都一直带着矢张亲手制作的思想者座钟，这足以证明她对矢张的感情了，不过作为一般小市民的矢张显然也不能满足她这位世俗的女孩，比如与有钱大叔们来往的援助交际……，然而命运弄人，也正是矢张的那个座钟害死了她……，再联想到后来同样是被座钟害死的千寻老师，难道真的是因为，矢张是一切坏事的根源吗？



星影宇宙之介

星影法律事务所的所长，是一位非常有名的老牌律师。上翘的头发和胡子，以及胖胖的身体是他的特征。过去好像和千寻的母亲舞子认识，当初因为金钱而把DL6号事件的秘密泄漏给小中，之后由于良心过意不去而在法庭上帮助了舞子。想必面对千寻和真宵的时候也是充满了愧疚的心情吧，他是千寻的启蒙老师，在千寻立志成为律师的时候给予了她许多帮助。在逆转姐妹事件之后，也给予了成步堂许多的帮助。

他经常会发出一种大人物般特有的咳嗽声，最常感慨的话是："青春的每一天啊，是青柠檬的芬芳……



松竹梅世

小中大的女秘书，摆着猫一样的姿势，一身粉红色的性感少女。她自称看到了真宵行凶杀人的瞬间，并一度把初出茅庐的成步堂耍得团团转。作为小中大的秘书，她经常协助小中做一些不法的勾当，并充当他的掩护甚至是替罪羊的角色。当梅世受到一定的刺激之后，就会"豹变"成一副截然不同的样子，不仅神态极为恐怖，语言也异常粗鲁骇人，和她之前小鸟伊人的形象形成了强烈的反差……，梅世说话咩声咩气，及其粘人，而且非常擅长俘获男人的欢心。她利用自己的外表让侍应生，裁判长等一度为她所利用，然而当她豹变之后，恐怕别人一生里都忘不了她那可怕的身影了吧……

她是逆转中第一个豹变的女性角色，也为之后逆转中女性证人的"两面性"开创了先河。同时也是第一个创造出"刺猬头"等一系列暴笑词语的人。



小中大

小中文化社社长，身着高档西服，戴着满身珠宝的自负男人。小中平时满身珠光宝气，由于曾去过美国，所以嘴里老操着一口不太标准的英文。他的小中文化社，从事的是情报搜集的业务，然而小中却利用搜集到的情报去要挟政务官员等，以至整个司法当局，法院等都在他的控制之下，他本人更是当初《DL6》号事件的泄密者。由于窃听到千寻掌握到了他要挟别人的证据而出手杀害了千寻，并嫁祸给真宵，同时对成步堂的调查和辩护工作设置了层层阻碍，甚至充当证人指控成步堂为真凶。最后，在成步堂与千寻的共同努力下，终于让这个人渣有了应得的报应。

小中大一直以敲诈为生，他导致了绫里家失去威望，家庭破裂，而且还杀害了千寻，谋害真宵和成步堂，种种的恶劣行径他当之无愧地成为逆转系列中头号最被人讨厌的角色。



服务生

他是成步堂法律事务所隔壁的板东饭店的服务生长。他的穿着打扮就同标准的服务生一样，经常拿着一个装满杯碟的大盘子四处行动。由于给松竹梅世送过客房服务而成为了证明其不在场证明的证人，并且由于御剑的指示而故意隐瞒了情报给成步堂造成了不小的麻烦，好在最后通过成步堂的努力使其透露了真相，从而逆转了整个案子。

虽然看上去他是一副老实巴交的样子，但实际上却是非常狂热并略带神经质的危险分子。他曾要求成步堂让其写下宣誓书，这样他就可以作为"写宣誓书的服务生"闪亮登场。在他的大力推行下，小中大住过的房间也被冠上"板东饭店?杀戮之馆"的别称而闪亮推出了……，而在之后的逆转故事里，我们能看到这个小小的饭店在三年时间里不断的成长变化，最后到收买了整条街的地产，进化成"板东主题公园"的伟大发家史……



荷星三郎

因为被怀疑为杀害《大江户战士·大将军》中"恶大官"的扮演者衣袋武志而成为被告，是成步堂与真宵合作后的第一位辩护委托人，亲切一点的叫法是荷三先生。

荷星拥有强健的体魄和凶悍的面貌，属于那种看了会让人害怕的类型，实际上他是一个心地很好的人。每次的演出对他来说都是难能可贵的机会，所以他一直拼命努力。直到主演了《大江户战士?大将军》时才熬出头，受到孩子们的热爱。

荷星的口头禅是"不、不敢当"，说话时也尽量不用正脸去看对方。不是他不懂礼貌，而是怕吓到别人。在最初委托辩护的时候也要求成步堂尽量保密，为的是不破坏孩子们纯真的梦想。荷星三郎就是这样一位善于从对方角度出发考虑问题的人。荷星三郎还有一个优点，那就是谦虚，无论何时都从不张扬。荷三先生对于别人的点滴恩情亦铭记在心，随时准备报恩，后来他曾利用自己的职务之便，让真宵参加了第3届"英雄中的英雄"的颁奖纪念晚会，还给了成步堂记者招待会的入场券。

在荷星三郎身上，我们看到了一种善良谦虚的品质，这也是儿童剧一直所

宣扬的主题，可以说具备这些优点的荷三先生正是扮演大将军的不二人选。



衣袋武志

2011年时，衣袋武志是一位动作明星，当时他站在事业的顶峰，由他所主演的武士片不下30部，而且票房火暴异常，拥有数量庞大的影迷。但衣袋却在此时悄然退隐……5年过后，人们仅能从儿童剧《大江户战士》中的反角——恶大官中来回味其当年的雄姿。

然而衣袋武志并非是自愿退隐的，而是被摄影所雪藏造成的结果。因为在一次演出中，他错手杀死了演员拓实巧。为了不影响事业，衣袋希望摄影所能够隐瞒此事，这个时候，被害者的恋人——英都摄影所的制片人——姬神樱站了出来。虽然此事在黑社会的力量下被平息了。衣袋的名声没有受损，但是因为姬神认定那次事件不是意外，而是衣袋蓄意杀人。从此，把柄落在姬神手里的衣袋开始了痛苦的生活。雪藏的概念就是不给任何的工作，不出席任何的公众活动，作为明星却没有工作，作为演员却无法演出，虽然这样的生活只持续了很短的时间，但足以让衣袋失去一线明星的地位，从人们谈论的话题中渐渐消退。

不再是明星的衣袋从此只能干一些配角的活，身为前明星的那种优越感在姬神的压榨下荡然无存。直到出演大反派“恶大官”时，衣袋再也无法忍受这种羞辱的工作。准备对姬神报复的他最终倒在了5年前那场意外的受害者——拓实巧的位置上。



大婶儿

大婶儿是个有点以貌取人的势利眼，因此在逆转大将军中，成步堂调查取证时一再遭到大婶儿的阻挠，把关键的证物照片向律师隐瞒却交给刑警，对成步堂一副臭脸却拿出羊羹招待系锯。

大婶儿的审美观很有意思，逆转大将军中崇拜衣袋武志，又对御剑怜侍感到心动，在“再见，逆转”中却钟情忍者南迦藤见野忠夫。只要能正确利用大婶喜爱明星的弱点，一切难题都会迎刃而解。大婶儿后来的那个华丽的宇宙人造型极为出挑，光线枪的攻击令人过目不忘，实在非常活跃。



间宫由美子

无论这个世界多么黑暗，总会有人看不惯而挺身而出。可以说，间宫就是这么一位富有正义感的人。作为英都摄影所的职员，平日脸上甚少看到笑容。因为姬神的独裁，摄影所内所有人都对5年前的事件讳莫如深，间宫也养成了小声说话的习惯。但无论多么细小的光芒，在黑暗中总会耀眼。

虽然戏份不多，却总是在关键时刻出现，仿佛引领漆黑中航行船只的远处明灯，离开了这位由美子小姐，荷星先生也许不能被判无罪吧。



宇在拓也

很难想象大将军背后的导演居然会是这个样子。身躯肥大赛过皮卡丘，脸上永远汗水淋漓，兴奋时还会把舌头伸出嘴巴外像蛇一样地摇动。

应该说作为一名导演的宇在还是非常称职的，否则大将军也就不会有那么多人看了。而且他的创作灵感也深具特色。在看到真宵时，立刻就被真宵给吸引了，然后马上决定筹拍“小江户战士——女将军”。在逆转大将军结局时，电视里真的播出了这一剧集，是一个想到什么就会马上去做的行动派。这一点颇让人欣赏。

宇在是逆转大将军一案的共犯，这样一个看起来胆怯又懦弱的人居然能鼓起勇气去协同姬神处理尸体真是让人另眼看待。不知作为共犯的他最终被判了多久，但从电视上出现的“女将军”来看，即使宇在不在了，也会有人继承其志。“大将军”也将作为逆转的附属特色而永远流传下去。



姬神 樱

逆转所有系列中唯一没有作案动机的凶手。与其他凶手不同，姬神是一个很冷静的人，并且头脑非常好。在错手杀人后，她没有像普通人那样地慌乱；即使在成步堂揭穿了她的谎言的情况下，她仍然能以冷静的口气辩驳着。

姬神非常清楚衣袋这种重视面子的人的弱点，那就是只要对方有把柄在自己手里，无论要对方做什么都可以。她认为对衣袋这种自私的人只有将他最宝贵的东西“破坏”掉才能达到报复的目的。将事件完全“抹除”的她成功地取得了摄影所高层的信任，掌握了摄影所的实权后，不顾自己在旁人眼中是个“在英都呼风唤雨的女人”的看法，将自己心中那脆弱的情感小心地收起。以铁腕的政策进行管理，以强硬的态度待人接物。因为那起事件的缘故，衣袋被迫留了下来，从此，等待着他的是无休止的噩梦与姬神的报复。



大泷 九太

逆转系列中年龄最小的证人，是位很有活力的少年，但性格上让人有些讨厌，和所有的少年一样，他也有那种自以为是的叛逆缺点。

目中无人的他胆大到把裁判长称为“胡子大爷”，把真宵喊作“疯子”，也可以把御剑检察官和成步堂龙一称为“大叔”，但在面对千寻时却束手无策，或许是被千寻的那种光辉所感染，九太还献出了自己非常宝贵的影集。九太非常喜欢大将军，无论是外在还是内在都体现出这一点，可以说已经到达了那种偏执狂的境界。



狩魔豪

传说中完全无败的检察官，他拥有40年不败的记录，是一个为了达到胜利而不择手段，真正的魔鬼检察官。作为一个神话般的人物，在法庭上，他是一个绝对的权威。所有的证据，所有的证词都被他掌握在手。他是一个不顾一切，追求完美的男人。其对“完美主义”的执著，已经到了疯狂的地步。

狩魔豪的徒弟正是天才检察官御剑，而他还有一个同样也是天才检察官的女儿狩魔冥，作为完美的检察官，他也培养了数不胜数的“优秀”的检察官。

决定性的证人和证据，为了取得绝对的胜利，就要使用绝对的手段。狩魔豪为了让被告有罪，可以完全的不择手段，甚至捏造证据，操纵证词。也就是这样，他达成了完美的不败纪录。对此，御剑信一直都看不过眼，从而引发了他们之间的冲突。而御剑信和他法庭大战之后，虽然他仍然取得了胜利的记录，但是却被揭发出使用不正当的证据而受到了处罚。这是他人生中唯一一次受到的处罚。受到打击的他，在混乱之中仍然留在停电的法院里出神，而当他恢复心神后，来到电梯前却被一颗流弹击中右肩。那撕裂般的疼痛让他永生难忘，而这颗子弹也一直在他的体内沉睡至今。身心俱损的他在电力恢复后，看到了电梯内昏迷的御剑信。“这就是上天对我的启示吧”，已经被仇恨蒙蔽了内心的狩魔捡起了地上的手枪，杀死了御剑信……，而他完美的作案方法甚至连御剑信都骗了过去。

但狩魔豪对御剑信的恨意并没有因此消除，于是他又抚养起御剑，成为了御剑的师傅。对于狩魔来讲，把仇人的儿子培养成恶魔一样的检察官，去击败所有的律师，这对于御剑信来讲就是最大的“复仇”吧？而狩魔的最终目的，就是让御剑在对律师的憧憬和痛恨中，对检察官身份的疑问中，和对杀父之人真正身份的疑问中崩溃。



生仓雪夫

生仓被杀案件的被害者，是一位很有资历的老律师。其曾在星影律师事务所当过律师，是一个只相信自己，不相信任何人——包括委托人的律师。只要能获得无罪的判决，无论用什么方法都可以。在给灰根进行辩护的时候，为了得到无罪的判决，生仓诱使灰



根主张“精神状态不稳定”的方式来逃脱有罪的判决。

在15年后的圣诞节前，生仓收到了灰根的来信，希望他能够去见个面。于是，两个15年未见得人就再度碰面了，然而生仓没有想到的是，迎接自己的是冰冷的枪口……



老人/灰根高太郎

他是生仓被杀案件的真凶，同时也是DL6号事件的受害者。

当15年前他还是一个很普通的法警，有一个稳定的职业，一个已经订婚的未婚妻，一切都充满着平凡的幸福。然而，当那个命运之日来临时……一切都改变了。灰根和御剑信、御剑怜侍一起被关在了电梯中。在黑暗中漫长的5个小时里，灰根的精神崩溃了。随着氧气的逐渐稀少，灰根发了疯般的攻击御剑信，就在此时，御剑怜侍为了阻止他们而扔出了手枪，手枪在空中啪的一声响了起来，而同时，灰根因为氧气不足的关系，眼前一片模糊，最终晕了过去。等他再醒来的时候，却得知御剑信已经被子弹击中身亡，而且，警方根据灵媒师的证词控告他是DL6号事件的嫌疑犯。

在茫然之中，灰根找到了生仓雪夫担任自己的辩护律师。由于DL6号事件是一场影响非常大的案子，作为这种案子的嫌疑犯，他为了无罪，被迫听从生仓的建议，扮演一个精神失常的人。然而生仓只是为了得到无罪的判决而已，灰根的人生被完全的粉碎了……虽然最后被无罪释放，但是所有人都把他看成“精神状态不稳定”的人，让灰根无法在社会上立足。而他的未婚妻也因此而自杀了……



大泽木 夏美

拥有着黝黑肤色和爽朗笑容的她是一个有点强横的大阪女孩。本来在学校学习摄影的她，因为社会上流传的“葫芦湖水怪”事件而决定出马来取得独家新闻。

夏美是一个非常喜欢冲动的人，虽然她经常笑眯眯的和你侃侃而谈，可是说不定下一秒她就会倒打你一耙。“今天的朋友就是明天的敌人！”夏美总是咕哝着这样的话。在逆转的故事中，她两次都因为好奇和凑热闹而成为了检控方的证人，这让成步堂等人为之非常的头痛。而夏美虽然每一次都出庭作证，但是她所派上的用场却不大。而且她还经常“想当然”的夸大一些记忆中的细节，致使法庭进程被搅的一团糟……

虽然是个大阪人，不过她除了飞快的语速之外，丝毫没有大阪人的特征。斤斤计较，喜欢和别人交易的特性让人觉得夏美是个很小气的人。浑身上下充满了干劲的她，为了目标可是不讲人情世故的哦……，不过总体上来看，夏美也曾经因为内疚而帮助过成步堂，她应该还是个明白事理，知道对错的人吧。



御剑信

御剑的父亲，一个前途无量为人正直的辩护律师，他并不是天才，也不喜欢弄虚作假，他是以他刚正不阿的作风赢得了自己的信誉和前途。

作为御剑的父亲，御剑信从御剑怜侍小时候起，就教导御剑正确的为人处世之道。不能误信人言，相信证物和自己，站在孤独无助的人一边。也正是因为拥有这样的教导，御剑怜侍才在小时候拯救了成步堂，并影响了成步堂的一生吧。而御剑信本身也是御剑怜侍所敬仰的人，成为了其的目标和动力……

御剑信是一个优秀的律师，虽然表现平平，但前途却非常光明。而他对狩魔豪在法庭上利用不正当的手段让被告获罪的手段一直抱有强烈的反感。



狩魔 冥

同样也是天才检察官的她是狩魔豪的女儿。13岁就在美国取得了检察官的职位，5年以来从无败绩，继承了狩魔家的完美主义原则，每一场审判都是精彩的大获全胜。

为了帮父亲复仇而来到日本向成步堂龙一宣战，却经历了自己的第一次失败。由此，她开始体会到了自己所缺少的东西……

冥擅用鞭子，言语犀利，有她父亲当年的风范。然而在冥强势的外表下，其实也藏有一颗孤寂的心，她最大的束缚，就来自于她的父亲——狩魔豪。只有脱离了对父亲的依赖，冥才会得到自己真正的成长。

在逆转3的最后，冥默默的帮助了御剑与成步堂，这也表明了她已经有了不同于过去的成长，在今后，她一定能成为一个出色的检察官的！



绫里 春美

绫里家分家的女儿，拥有着强大灵力的小女孩。由于一直生活在仓院之里，对人情世故一窍不通，天真而又可爱。由于从小就拥有强大的灵力，被其母贵美子视为争夺绫里家家元的重要关键，然而其自身却对此一无所知。

她和真宵亲似姐妹，在她的眼里，成步堂就是真宵的白马王子，看到成步堂和别的女人说话就会打成步堂的耳光。生性单纯活泼，然而却被其母利用，从而引发了一连串的悲剧……

由于拥有很强大的灵力，春美也可以进行灵媒，并召唤千寻的灵魂。在逆转3的最后，春美留在了叶樱院修行，并期盼着争取早日完成自己的修业。



须须木 真子

真子曾经是警察局的女警，系锯的部下。她是一个戴着眼镜，很有朝气的女孩子。真子是一个喜欢法庭辩论的女孩，平时一有空就会来法庭旁听，她本人似乎还是成步堂的大Fans呢！然而，从小到大，真子都背负着“不幸的女神”的异名，围绕着她的，只有一件又一件惨痛的悲剧。幸而有成步堂一次又一次及时的解救，才让她得以沉冤昭雪。

从逆转2开始，系锯就和真子开始了漫长的爱情长跑，在逆转3的结局中，我们很欣慰的看到他们俩幸福地走在了一起。你一定会幸福的，真子！



町尾守

逆转系列中最无辜的受害者，仅仅因为与女警同事须须木真子约会就招来了杀身之祸，果然不负真子“不幸的女神”的称号。

町尾个人非常喜欢棒球，同时又是左撇子。因此真子在赠予礼物时煞费苦心地选择了特制的棒球手套——历时两月完成。表面上看来是生日礼物，但真子却认为只是回报町尾某次代替自己值勤的谢礼，并没有其他意思。

虽然町尾与须须木在旁人眼中是一对情侣，但实际上两人只是普通朋友。之所以会这么说是因为在同年3月警局内举办过一次研修旅行，当时真子与町尾传出绯闻。后来被大家越描越黑，到案发前甚至还出现了“即将结婚”这种可怕的传言。

另外要说的是，由于绯闻过于真实，当时系锯刑警还曾吃过他的醋呢。



诸平野贵雅

一位自大、品位低俗的凶手，总是喜欢故意摇晃额前那一缕挑染的金发来装模做样。但却掩饰不住他耐心的懦弱，在被成步击破谎言后，就立刻陷入了惊慌失措的状态。但他同时也受到“不幸的女神”的眷顾，在敲晕成步堂后取回手机时却错拿了同型号的另一部手机……



绫里贵美子

真宵的婶婶，春美的母亲，舞子的姐姐。看似雍容华贵的她，背后也有不为人知的辛酸和苦闷……

由于仓院流灵媒道自古以来都是灵力高强的人成为本家，而灵力低的人则成为分家。作为姐姐，本应该拥有强

大灵力的她，却不敌她的妹妹，落败成为了分家。愤恨，不甘，痛苦占据了贵美子的大脑。失去了尊严的她，发誓一定要夺回掌门的宝座，然而她自己已经没有这个能力了。于是她就期待着她的子女能够打败本家，重新夺回掌门的宝座。阴险的贵美子先是和宝石商美柳结合，贵美子利用美柳家的强大经济实力，而美柳则想掌控整个仓院的力量。两个各自怀着鬼胎的人就这样结合了，不久之后，千奈美与绫美这一对双胞胎姐妹诞生了。对子女寄予厚望的贵美子欣喜若狂，但没多久，她就发现这两个孩子没有丝毫的灵力。眼看多会掌门宝座的愿望就要落空，而美柳也已经察觉到了贵美子根本就没有这个能力。于是贵美子离开了美柳氏，抛弃了自己的两个女儿，回到了仓院之里，继续寻找她的机会……

华宫雾绪



外表成熟美丽的气质女性，看上去很强势的眼镜美女。初次登场时的身份是王都楼的经纪人，当时曾想利用藤见野死亡的案件让王都楼被判有罪。因为她自己是一个非常依赖他人的人，其一直依赖的前辈天野由利惠就是因为被王都楼抛弃而自杀身亡。华宫当时也想自杀，但是却被人救起，于是她成为了王都楼的经纪人想要揭穿他，却被阴险的王都楼指控为杀人凶手……，在成步堂尽全力帮助了她之后，对成步堂怀着深深的感激。在逆转3中与成步堂再次相会，那时的她已经重新找到了自己的人生方向，变得非常有自信和朝气。

不过仓院之罐也是被她所再度摔破的……，让人觉得出乎意料的毛手毛脚，而且在故事的最后居然去和冥学习起了鞭术，这到底是为什么呢……

宝月 茜



性格开朗、活泼还在读高中的小茜可是个以成为科学搜查官为目标的可爱少女，戴着时髦的太阳镜、背着装满化学药品的小挎包的她取代真宵成为复苏的逆转中在侦探和法庭过程中协助成步堂的关键人物。天真的小茜非常惹人喜爱，是个为了追求科学真理积极向上的人，无论是什么事情或问题，她都会几近于固执地以科学的眼光或标准去看待或处理。尽管表面上不喜欢现在的姐姐，但从心底上来讲还是相当在乎和担心她的，为了能让姐姐辩护成功而前去拜求千寻律师，未料千寻已不在人世而只得恳求那个荒废了工作数月几乎没什么心思去为人辩护的成步堂。而正是小茜的执着和真诚打动了成步堂，并且也唤醒了他消沉已久的律师之魂，从而拉开了逆转的复苏。

小茜外型上最大特点就是其与真宵的相貌极为相似，但在性格上却是截然相反的类型，虽然都是那么大大咧咧并偶尔犯下迷糊，但小茜的思维更为超前和活跃，着装打扮上也更为时髦，更为重要的是有着严谨科学观的她与灵媒继承人真宵之间两种在本质上相悖的意识流。对于自己身边所发生的任何细节小茜都会用笔记在随身携带的小本子上，并且还要自言自语地作一番科学推断和分析，尽管十有八九都没什么实质上的作用，但不可否认的是在这次复苏的逆转的侦探调查过程中自封为科学搜查官并且还作为成步堂助手的她以其独特的“科学搜查”方式给予了成步堂相当重要的帮助，而小茜最大的个人梦想就是成为一名优秀的科学搜查官，为了达成这个愿望她后来还只身远赴欧洲留学。可以说小茜是单纯的，她单纯地友善地对待身边地每一个人，更是单纯地爱姐姐，她单纯地为了打倒凶犯而误杀对自己有救命之恩的罪门直斗，而更是绝对单纯地忘记了那个时候处于极度惊慌中的自己所做的一切……，当最后一切谜底都揭开，当发现这两年来自己对姐姐如此深深的误会，她又单纯般地像个孩子哭倒在姐姐的怀中，为我们再现这感人至深的姐妹情深的画面。

绫里 舞子



真宵和千寻的母亲，同时也是那时仓院流灵媒道的家元。在15年以前的DL6号事件中，受警察所托召唤了死者的灵魂来调查案情，然而案子并没有得以解决，而且事件的内幕被小中大所揭露，致使自己乃至整个仓院流蒙受到猜忌和侮辱，舞子也因此被迫出走，离开了自己的故乡。从众人的描述中来看，舞子是一位成熟的，有着迷人气质的女性，而身为贵美子妹妹的她却继承了家元的位置，也可以看出她的过人之处。在逆转裁判3的最后一章里，舞子曾化名为绘本画家天流斋绘里守来试图保护自己的女儿真宵，虽然最后不幸身亡，但那种为了保护亲人而不惜牺牲自己生命的精神，让人深深的感动不已。

裁判官



是我们熟知的裁判长的弟弟，也是一名法官。他是千寻与御剑初次上庭时面对的法官，喜欢在审理的一开始就急忙的宣布判决，好像有着胡乱审判的倾向。但其性格相比于他那有时不太正经的裁判长老哥来说要坦直得多，其黄色的毛发非常惹眼，这也是区别他和他老哥的重要标志，当然，两人名字的最后一个字也不相同……

神乃木 庄龙



他曾经是星影法律事务所的NO.1，后来因为一场意外而成为了检察官。

神乃木是一个很有性格的男人，也是千寻所崇拜的前辈，曾在千寻第一次出庭的时候帮助过她，并因为那起事件而和千寻走在一起，最后两人成为了恋人。

他很喜欢喝咖啡，咖啡杯从不离手，拥有敏锐的直觉和判断力。对待女性比较轻浮，但严厉起来时很可怕。

在和美柳千奈美的会面时被下了毒，从此昏迷不醒。而当几年之后他再次苏醒过来，面对他的却是仇人与恋人的双双去世，充满悲愤的他，把一切的责任都指向了成步堂龙一……

戈多



神乃木庄龙苏醒后所用的名字，自称为“完全无败，传说中的检察官”，而实际上那时却是他初次作为检察官出庭。对成步堂抱有很深的恨意，这股恨意在故事的最后得以化解。

他在法庭中喜欢饮用第107号咖啡，并且喜欢用17杯咖啡的时间来解决审判。

神乃木深爱着千寻，几度短短的会面体现出了两人之间深深的恋情。为了保护千寻唯一的妹妹真宵，他几乎牺牲了一切……。

在千寻初次辩护的最后，他曾说过，“真正的男人……只有在一切都结束的时候，才会流泪”而在逆转裁判3中一切真相大白后，流着血泪的他，那一句“别忘了。在我的世界里，‘红色’是不存在的，所以这一定……是我的‘眼泪’”让人彻底为之震撼般的感动。

美柳 千奈美



贵美子的孩子，春美同母异父的姐姐，她和她的妹妹绫美是双胞胎，同样美丽的外表之下，却隐藏着一颗阴暗的心。由于千奈美姐妹没有任何灵力，被贵美子当成废物般的抛弃，她们的父亲是一位宝石商，其同贵美子的结合也是为了占有仓院之里的力量，在贵美子失败后，他把贵美子逐出了家门，而他对千奈美姐妹也不加正眼相看。在这样的环境下长大，致使千奈美一心决意复仇，她先是策划了一起绑架案，偷取了父亲的宝石，然后杀死了自己同父异母的姐姐，利用自己的恋人，并毒杀了神乃木，她所作的一切都是因为复仇的执念。在她被千寻打败后，其愤恨的心使其幻化成恶灵，同千寻继续争斗，由此引发出了最后的悲剧……

毗忌尼



在整个残酷和阴暗的几乎令人窒息的第五章中，毗忌尼住持可以算是一大亮点和气氛制造者了。一出场就是个从名字到形象到语言都十分有趣的大婶。之后也不断的抖出一些笑料来活跃气氛。可以想象，正是这个大婶的善良和风趣，感染了绫美。在充满了黑暗和压抑的第五章里，毗忌尼以她的开朗和热情，同样也在感染着屏幕前的我们，就如她所扮演的角色一样，在一个不起眼的地方，却在默默的影响着她身边的人。

罪门 恭介



一身牛仔打扮的罪门恭介是负责这次检察院地下停车场杀人案搜查工作的巡警，性格怪异并随时携带着威士忌和匕首在身上的他看起来貌似被美国文化浸淫已久，而且从他的言谈中也给人一种美国西部加州农场上牛仔骑警的感觉，总喜欢将成步堂和小茜称为小牛犊和迷途羔羊，而他的牛仔言论的他与戈多的咖啡文化有着异曲同工之妙，并且两人同样都有着因为女人而受伤之后变得冷酷“无情”的性格，所不同的是罪门是因为爱人在性格和良知上的背叛让他失望，在亲情与爱情的天秤上，他选择了为弟弟罪门直斗找回真相的手足之情。

现在担任证物存放库外警备室守卫工作并临时负责检察院地下停车场杀人案的他在警察局中的职位只是巡警，而这都还是因为经历了两年前那场使整个社会恐慌并造成后来警察局和检察院人士动荡的SL-9号事件后所造成的。原本担任刑警的他是与后来被警察局开除的市之谷响华、以及事后唯一留职的多田敷道夫即本次检察院地下停车场杀人案的死者一起组成了特别搜查组，并在严徒海慈、宝月巴以及自己弟弟罪门直斗的领导和配合下共同调查SL-9连环杀人案。而正当调查出现端倪之时，自己的弟弟却因为意外的状况而牺牲了，尽管直斗的死换来了指证真凶的得力证据，但他坚持认为弟弟的死一定另有隐情，而且本来与自己相爱的宝月巴也突然变得性格冷淡怪异，而且一定还与她有关。从此，被降职的罪门与宝月巴形同陌路，为了找回当年的真相而秘密地展开调查，并且在SL-9事件的两年后该案即将被永久封存之前，他偷走了多田敷刑警的ID卡并乔装为其相貌潜入证物存放室偷取证据。但却因为意外情况的出现而未能得愿，甚至还与突然出现的原灰警员进行肉搏并将之击倒，利用自己对环境的熟悉而避开了监控录象，从而在不经意中制造了一起其实并不存在的“谋杀”案。值得一提的是他与宝月巴、市之谷三人间微妙的感情纠葛，其实也正是这隐约的三角关系才成就了我们所看到的复苏的逆转。

宝月 巴



外表看起来给人以庄重和威严感的高层人士，曾任地方警局的刑警，现任地方检察院的主席检察官，这就是小茜的姐姐宝月巴。她不仅仅是御剑的上司，而且在学生时代成绩优异的她还曾是千寻的学姐前辈，不过在复苏

的逆转中其却成为了检察院地下停车场凶杀案中被证人现场目击的嫌犯。尽管妹妹小茜竭力地为她请律师以及开展调查来争取辩护，但她却一反常人地拒绝和消极辩护，虽能让人感觉到这之中必有隐情，但她却只字不提宁愿自己担负凶手的罪名。但是在小茜的眼里看来，姐姐自从担任主席检察官后就性情大变了，再也不是以前那个和蔼善良的她，而成为了一个冷漠无情的人，面对着妹妹的误会，面对着那些不被外人所知的委屈，她依然在内心中默默地承受和坚守着那个自己不肯去碰触的如同禁地一般的秘密。

而那个秘密，就正是有关于两年前那起轰动一时的SL-9号事件，一起连环凶杀案牵扯进太多的是非和人，一起本来其实可以很简单的凶案但却因为处理中的意外发生而变得复杂。妹妹小茜的误打误撞却成了上司严徒伪造为误杀罪门直斗检察官并以此为要挟来利用宝月巴的把柄，疼爱着自己唯一的亲人的她不得已屈服于严徒的摆布，违心地再造凶案现场来草草了解该案，SL-9号事件尽管解决，但真相却被隐瞒了。此后的宝月巴开始变得孤僻，为了顺从严徒而背叛了自己身边的人，SL-9的疑云种种引来昔日同事的猜忌，更让自己曾经深爱的情人罪门恭介也离她远去。虽然她的仕途因为严徒的提携而由刑警转职为地方检察院的主席检察官，但充其量也只是严徒为了掌握权势而所控制的一枚棋子，如同是毫无灵魂的行尸走肉一般，并做着一些违背自己良心的非己所愿的事。当严徒杀掉多田敷要她来为其收场但却因为意外的发生而事情败露时，她这枚棋子在为了保护妹妹并受迫于威胁的无奈之下，只得去默默承受这一切……，所幸的是永不放弃的成步堂不顾她的反对揭开了所有SL-9号事件的真相，为她还原一个真正的自我之后，迎来的不仅有两年来所压抑的释放的泪水，也有化解妹妹误会的姐妹情深的幸福泪水。当然，尽管最终不会被杀人罪所起诉，但等待她的仍将有以制造伪证为罪名的短暂铁窗生活。

市之谷 响华

穿着高雅的便当店老板市之谷响华女士曾经也是警察局中的刑警干探，也参加了当时极为轰动的SL-9号事件，但却不明不白地招致最后被解职的不公待遇，她深知宝月巴在该案的最后伪造并隐瞒了真相，她因为憎恨和厌恶后来已升级为主席检察官的宝月巴而从此憎恨所有的检察官。自从半年前有了位在检察院地下停车场担任门卫的男友之后，她也将自己的外卖便当生意做到了检察院里，而自己最大的特点就是会做出24种不同的便当，并且都还配有各具特色的一系列名字，当然也不乏一些恶心之作，而她更喜欢在便当中添加一些恶心的脏东西用来报复那些自己所讨厌的人，尤其是针对检察院的检察官们更是如此，因此她也有着一个“毒呕女王”的称号。

其实卖便当也只是市之谷用来掩人耳目的，其真正的目的还是借以在检察院附近卖便当的机会来调查当年那起隐瞒了真相的SL-9号事件，并配合同样也在进行秘密调查的罪门恭介。市之谷最引以为豪的还是拥有强大的人脉关系网，她的交际能力相当强，因此很多事情办起来都极为便利，当然这也是因为她有着数量非常多的男朋友们，尽管看上去或许是很滥交，但其实她内心真正深爱的就只有罪门恭介一人，她也会专门为罪门做出那独特的充满爱心的牛排便当。其实从另一方面来看，她对于宝月巴的痛恨不仅来自于工作方面，而也多少有着个人感情纠葛的因素，她深爱罪门，罪门却与巴彼此相爱，但巴最后却辜负甚至是背叛罪门，如此复杂的三角关系引起了女人间的某种独特的敌意，因此当在地下停车场目击到所谓“犯罪现场”时，她更是毫不手软地以刑警和情敌的本能“逮捕”了自己所痛恨的那个女人，由此也引开作为“复苏的逆转”的本案。

罪门 直斗

刑警罪门恭介的亲弟弟罪门直斗同样也是位天才的检察官，在两年前的SL-9号事件发生之前他就获得了象征检察官最高荣誉的“检察官之王”的奖杯，而且其本身也是检察院的高层人物，应当说直斗是整个逆转系列中地位和层次最高的一名死者。因担负起两年前对于SL-9号连环杀人案元凶青影的检控工作而与警方专案组合力调查该案，并与自己的哥哥罪门恭介搭档。虽然调查取得了进展，但却在警局审讯时发生了意外，凶犯夺路而逃并准备挟持在警局办公室里等待姐姐的小茜。体格强壮、肉搏实力也很出众的直斗上前解救了小茜并与凶犯青影搏斗了起来，很轻松地直斗就占据了上风并将青影制服，但不料却被惊吓过度的小茜误认为是凶犯被撞向了身后的盔甲上的利刃刺中背部，不过还并未致死。虽然三人均已昏过去，但心怀鬼胎的严徒却出现且杀死了直斗，并伪造出这是小茜所为的现场进而以此要挟随后赶来的宝月巴……，行侠丈义的罪门直斗以自己冤死为当时的SL-9号事件划上了句号。

严徒 海慈

地方警察局的局长，是警局的最高权利拥有者，也是系列中出现过的最强势的实权派人物，其在担任刑警时代曾创下不少的功绩而在当地拥有极高的威望，因此也被认为是传说中的人物，在法庭上连裁判长都要对其敬畏礼让三分，其威望可见一斑。表面上看去虽是一位有着和蔼慈祥笑容的老者，但实质上却是个心思缜密难以捉摸、用心险恶的笑里藏刀的人，让人永远猜不透他到底在想什么，为了达到自己的目的，他可以无所不用其极地做出任何事。极善于伪装的严徒不仅是本案元凶，其同样也是两年前SL-9号事件杀死罪门直斗检察官的真凶，因为权势的贪欲，他利用小茜的误打误撞制造出误杀罪门直斗的现场，并以此要挟疼爱妹妹的宝月巴成为自己的傀儡，用以达成其对地方局势全面掌控的邪恶目的。而两年前SL-9号事件中罪门直斗检察官之死以及这次负责处理SL-9号事件遗留证据的多田敷刑警之死的真正元凶也正是这位以高层人士自居的严徒海慈。



原灰 奖

大大咧咧的原灰奖是警察局总务科的普通警员，其行为举止都相当怪异，说话语调更是奇特，虽然看起来会让人觉得不可靠，但作为警局新人，他的敬业态度以及对自己工作的责任心是值得肯定，可惜因为老是犯一些迷糊而只能担任打杂的工作，比如保管逮捕君之类的，并且还由于自己的性格过于直率而得罪上司，比如因不慎冒犯御剑而险些被像系锯刑警那么惨地扣掉工资。在本次复苏的逆转的事件中，他可以说是给整个案件制造混乱的小角色，案发当天于警察局负责逮捕君后勤的他因为在证物存放库内与“被害”搏斗过而也曾被当作是嫌犯拘留，其实在那场并不存在的警局凶杀案中真正的受害者反而是他。不过也正是因为他的出现才使得案件的发展出现变化，才将更多的破案线索引现出来，应该说整个案子包括两年前的SL-9号事件多少也都有原灰的功劳在其中，也正是因此在本案结束后他获得了升职，由原来的普通的打杂警员升级成为了负责证物存放室监察工作的巡警。

多田敷 道夫

本案中的死者多田敷道夫是警察局的刑警，并且还是两年前SL-9号事件中警方侦查组的负责人，也是唯一一位在SL-9号事件后未遭到撤职或调职的警方人员。在大家看来，多田敷是很会讨好上级且相当会处事的，而且近两年来其仕途顺利也得益于自己与宝月巴有着非同一般的关系，另外两人在多年前就曾经开始合作过案子。作为本案中同一时间死在相距甚远的两地的受害者，他既不是在地下停车场遇害，也不是同时在警察局被害，而是在更早的时候因为自己的ID卡被罪门警官所盗，向严徒局长提出新卡申请并随其进入证据保管室后被害。



我正在等待。
等待一个不会打来的电话。

有过一段日子，那时我连做梦都在工作。

那段日子里，我天天都要度过一个个难过的、寂寞的、孤独的夜晚。

但，每当时间到了晚上8点30分时。

一定会有个鼓励我，安慰我的电话。

就是那个8点30分魔法。。

这是我第二次等待那个不会打来的电话。

我正在等待。

事情发生已经三年了。

那是从一次法庭审理开始。

那天，是绫里千寻第一次以辩护律师的身份站在法庭上。

被告，也就是绫里的委托人，是在5年前因为诱拐杀人罪而被判为死刑的尾并田美散。

案情是，被告在转换监狱时逃狱，并且二次杀人。从案情到案发现场的痕迹来看，都对绫里的辩护很不利。实在是一件难办的案子。

相对于绫里第一次做辩护，审理此案的检察官中，有一个人。此人在检察局里被称为天才，人传只有20多岁的检察官——御剑伶侍。

虽然是一审，但让绫里感到可怕的是，对手里不光有一个年轻的天才检察官，还有一个40年来未尝败绩，并有一套被人称为狩魔豪的法庭战术，经验丰富的检察官。

对于千寻来说，是个过于强大的对手。

按照给委托人尾并田的说法，他除了逃狱的指控之外，其它一切指控他都否认。尾并田还反复说："我没杀人，我谁也没杀。"

在5年前的案件审理中，尾并田虽然声称自己完全无罪，但他所作的证词十分模糊。他还在法庭上说过"那个女人她说谎"这样的证词。而且他此次涉嫌杀害的女人正是那个"说谎的女人"。

这样大家就都会自然的想到，尾并田为了报复或者灭口而杀人。对绫里来说，光为他辩护就已经是十分棘手的问题了。

"案件经过确实是这样，"绫里想，"但是不是还没有找到其它的证据呢？"

她认为，应该没有什么人能够比被判死刑的犯人更孤独了吧。当所有的律师都不接受这个案子时。

绫里接受了。

也许是委托人悲伤的眼泪与诚恳的话语打动了绫里的心吧。

本来当律师不相信委托人说的话时，案件是不会开庭审理的。所以，在这件案子里，只有绫里完全相信尾并田，这件案子的辩护才能成功。

还有一点，对于绫里来说可以算是优势的一点——

"让我们把迷路的小猫放到法庭里，看看她有什么作为吧！"

说这句话的人是律师事务所的前辈，业务能力十分突出的神乃木庄龙律师，他也参加此次开庭，帮助绫里。

刚刚一进法庭，绫里就听到一句非常严厉的话。"虽然你这样做很有气魄，但第二次出庭就为身为死刑犯的逃狱犯人辩护实在是太不应该。"说这句话的就是作在旁边的神乃木律师。

检察官们，以及辩护律师等都到了，那么审判开始。

法庭上的审理重点显然不是逃狱罪，而是被告逃狱后发生的故意杀人罪。

被害者为现役女警官——美柳勇希，生前职位是巡查部长。

这名女子是在5年前发生诱拐杀人事件中，是逮捕被告尾并田的警察之一。而且，该名女子所做的证词对于死刑的判决也起了很大作用。

检察官认为，被告是因为5年前的案件，而对女警官怀恨在心，于是恶意杀害，也可以说是，对害自己被执行死刑的警察进行报复……

审判是按照检察官的说法，向着检察官有利的方向进行的。

尽管绫里也对检察官的证人进行了尖锐的反证，但在年轻能干的检察官，御剑巧妙的法庭战术面前，这些证言都慢慢地变得站不住脚了。

为了让辩护律师等人相信，检察官要求证人无久井里子作证。在证词开始之后，无久井小姐就用她美妙身姿和优雅动作迷惑大家，让别人相信她所说的证词。

但是事情不会变的这么简单。

随着证词陈述持续进行，围绕着她的秘密也渐渐公开了。

她的真名是美柳千奈美，而无久井里子是假名。

她与被告尾并田美散在5年前发生的诱拐杀人事件有关系。

她与这次被杀的被害人是姐妹关系。

在5年前诱拐事件中，本应该戴在她身上，价值2亿日圆的钻石也不知所踪。

之后还有，突然从被告口中得知"5年前发生的诱拐案是美柳姐妹的计划"这种有力的证词。

要赢了，千寻心里这样想。

因为之前的证词联系起来，新的证据也有了。真正的犯人就在眼前。

可是，审判开始向另一个不同寻常的方向发展。

被告尾并田美散服毒自杀。

整个法庭一片哗然。

尾并田的尸体在稍事检查后就抬出去了，而真正的犯人美柳千奈美却大大方方的走了。

这是什么法庭审理啊——这根本就不是什么审理。

在绫里的心都要碎了，耳边忽然传来神乃木律师的声音。

"猫从来都不哭。但是人一哭，就什么都完了。你知道么？"

神木乃先生刚刚说的话对以后发生的事，显然是一种预告。恐怖的是，谁也没有注意到。

这件案子还没有结束，悲剧才刚开始……

受到尾并田自杀后的打击，绫里还没能缓和过来。

有些讽刺的是，那个说谎的女人，反而用美柳千奈美的名字好好地活着。

在那次审判中帮助过绫里的神乃木庄龙律师，开始独自调查美柳千奈美来了。

虽然是自愿，但也不能让他一个人来负责此事。这本来是当事人绫里自己应该做的事。

于是，绫里开始与神乃木一起调查。

但，"一起调查"也许只是绫里一个人这样认为。

作为星影法律事务所第一的律师神乃木，他的调查能力是绫里远远不能及的。

但是多一个人总会多一分力吧。

马上，又一起悲剧发生了。

照例，二次审判应是在半年后开始。

但在裁判所的地下食堂里，神乃木先生因为饮用了加入毒药的咖啡，被紧急送往了医院。但病情没有得到控制，反而开始慢慢加重。

涉嫌下毒的人是，绫里同神乃木律师两人调查的对象——美柳千奈美。

但由于没有找到盛装毒药的物证，所以因为证据不充分而无法起诉。

于是，千寻第一次作为律师的自信，以及在这半年里，对她来说最重要的人，都被夺走了。

与仿佛流水一样安静的旁听席形成对照的是，站在证言席上的少女像是映在水面上的倒影。

现在神乃木律师倒下半年后的法庭上。

"我反对！"

绫里千寻的声音回荡在法庭上。

那一日，绫里是



玩过这个游戏一周之后，依旧喜欢在没事的时候大喊："异议あり！！"没错，这个游戏就是《逆转裁判》！！以前我一直没机会给这个游戏画点什么，所以这次专门把角色画得帅气一点，向这些角色们脱帽致敬！这个游戏里的角色塑造得真是好棒哦！平时我最喜欢爱喝咖啡的人，这次当然要把这个机会留给我最喜欢的御剑检察官咯~不过比起咖啡，还是红茶更适合他这样的人吧。……哦，不过实际上我也很喜欢千寻、春美还有冥这样的角色啦！

太无能了……
对……对不起的说……
下次的工资审查，给你看场好戏……
……
……
啊！他在那里做什么呢，看起来很有趣嘛！
真宵，别靠近，危险！

插画：麻麻原绘里依

为发生在大学校园内的杀人事件做辩护。

在相隔一年的法庭里，第二次进行辩护。

这是一场豁出命来也一定要胜利的审判。

审理之前，绫里原本没有想接受此案。想来是随便看一下法庭给出的资料，

结果没有想到的是，在检察官证人名单中，看到了那个名字——美柳千奈美。

刚看到这名字时，绫里开始浮想，仿佛一下回到了痛苦的过去。

法庭之上的东西一定要是公正的。

律师应该帮助那些处于弱势，有困难，孤单无助的人们。

让陷害神乃木律师的元凶必须要得到应该的惩罚。

各种想法一下集中到绫里的脑袋里，于是她要求作为此案的辩护律师。

被告人是勇盟大学的3年级学生，艺术部的成步堂龙一。他因为涉嫌杀死同所大学的药学部4年级学生吞田菊三而受到起诉。

被害者吞田在半年前与美柳千奈美有过恋人关系。之后，柳美开始转与成步堂龙一交往。

三角关系，痴情人的纠缠，年轻人因为一时冲动而发生的犯罪有很多例子，这回的案件看起来也像是一件单纯的案件。

不过，绫里可不这么认为。

被告人现在的交往对象美柳千奈美，现正作为检察局的证人站在证言台上。

这里面是否也有什么阴谋么。

绫里仿佛已经感到了那个女人的邪恶阴谋。眼前的证言台，明显已经被恶魔的假面遮盖住了。

不过，我也已经不是那时的我了。

"辩护律师要求与证人见面，需要证人的证言。"

"我反对！"检察官马上说，"那种情人间说的话与本案无关。"

"辩护律师，与案件无关的就不需要问话了吧？"法官说。

法官站在台上怜悯地望着证言台上的少女。绫里觉得这是明显的偏袒。

"但假如她现在就贸然说出攻击性的言论，也许会处于不利，"绫里心里对自己说，"现在还不到时候。"

"被告不应该蒙受冤枉。辩护律师有权对证人提出问题，辩护律师对她说的话也有反驳的权利。"绫里严肃地对法官说。

法官接受了绫里的意见。

"我明白了。但是辩护律师注意，如果你做的反驳与案件没有联系的话，你要做好接受相应处分的准备。"

"相应的处分是……？"

"以后再也不要带着律师徽章了！"

法官面无表情的说。

如果在法庭上犯了错误，那么千寻的律师生涯也就结束了。

那么……

与其在这里放弃，还不如放弃律师职业。

千寻心里决定了。

"好，我同意。"

"我明白了。那么开始向证人问话吧。"

美柳千奈美的证言有很多漏洞。一旦她在某个地方说不过去的时候，法官就说向着美柳的话提醒她。这样美柳才能够差不多说完她的证言。

"我，那天是为了搜集报告的资料，来过一次法院。"

美柳一边说着证言，一边注视着站在证言台对面的辩护律师席。

当她的目光扫到坐在辩护律师席正面的绫里千寻时，她正好看到绫里摇晃着她的脑袋，表示反对。

"我反对！对方所作的证言都是伪证。"

说这话的千寻，嘴边露出了自信的微笑。

看到绫里的微笑，对面检察官席上有人不高兴。

"反对。辩护律师说的反证毫无根据。她要那样说的话，应该要求拿出证据。"

在旁边的人看起来，绫里的态度确实有些傲慢。但，与表现出傲慢的态度相反的是，作为律师自己在法庭辩护的时候，这种傲慢态度正是表现了律师自己此时内心极度的紧张。

绫里笑了。

人们常说，律师在非常关键时刻的笑就是目中无人的笑。

所以，绫里此时的笑。

正是绫里对于审判的关键时刻将要到来的真实感受。

在这种时刻，她绝对不可以犯错误。

"这里有警方提供的资料。半年前，在这间法院里发生过一起不同寻常的案件吧。"

"案件？是律师中毒那个案件么？"

"我请求法官允许我公布这份资料。"

千寻的发言得到法官的同意。

"好，那么我把资料事件的重要关系人的名字写出来吧。有美柳千奈美，还有……"

美柳千奈美的名字引起了旁听席上人们大声的嘈杂。

这样，半年前的案子同这次的案子联系起来了。接下来，绫里要一口气展开攻势。

千寻的信心受到鼓舞。

法官敲了两次木锤才使法庭安静下来。法官问：

"那么这到底是怎么一回事？"

千寻用手指拨开一缕额前的头发开始回答：

"对于千奈美小姐来说，她来裁判所取资料并不是她的真实目的。她在证词里所说的，她与被害人成步堂偶然相遇的那一天，其实正是半年前中毒律师案件发生的当天。"

即使现在合起眼睛，绫里依然能够感到神乃木律师当时中毒时的情形。

可是，现在没有时间来想其它的事情了。终于，关键时刻要来了。

千寻调整心态继续辩护。

"可以说，就是这个女人往神乃木律师的咖啡里放的毒。因为坐在同一个桌子的女孩只有她一个人。"

坐在证言台上听到全部话的美柳千奈美，她再也没法摆出那真诚又可怜的面孔了。开始带着哭声表示反对。

"虽然如此，但那使用的毒药不是随便可以得到的。我根本没有能得到那种毒药的途径。那种毒药，普通人是没有方法可以找得到。"

事实确实是这样。

这是不能逮捕这个女人的重要理由。美柳是怎样得到毒药的这个问题没有解决，是无法判她有罪的。

按照目前情况来想，一个力气不大的女孩，能够得到一种只需要10毫克就能毒死一个人的特殊毒药。她是很难做得到的。

绫里用相反的思路考虑问题：毒药是怎么到美柳的手中。

最重要的是，不能让思想受到任何制约。绫里可以利用这种逆向思维。

现在的话，应该可以想到毒药的获得方法了。

那个半年前怎么也没办法解决的阴谋。

在这次的审判后，也许它能把绫里从上一次审判失利的阴影中拯救出来。

也许可以让他——神乃木律师的遗憾得到解脱，解开他还没有解开的迷题。

这样，接下来绫里要继续展开攻击。

"不对，她在任何时候都可以得到那种特殊的毒药。因为只要她进到吞田所在的大学药学部研究室里。"

吞田——此次杀人案件的被害者——半年前同千奈美交往过的药学部的学生。

"让我们来反过来清理一下思路，要想得到那种特殊毒药，是不可能是通过寻常手段得到的。"

这之后，虽然美柳千奈美对如何携带毒药以及如何销毁携带毒药的器具进行了反驳，但是，面对能够轻易的获得毒药的有力证据，审判的结果已经无法逆转了。 审判的结果是，被告人杀人罪不成立，被告人杀人未遂的证人——美柳千奈美——被当庭逮捕。

当然，被告成步堂龙一，无罪释放。

这样，半年前的悬案也可告破了。

终审后，绫里千寻很快就从她工作的星影法律事务所里辞职。

绫里不是不想要继续当律师，也并非是对事务所不满。

事务所所长星影自己就是一位出色的律师。绫里打赢的官司，之所以能够从警察手里取得重要证据，这都多亏了他的帮忙。

事务所里的其他律师也都是十分有经验的律师，还有许多值得绫里学习的地方。

只不过……绫里在这里的回忆让她很痛苦。

在记忆中，这里到处都是他的气味。

还有的就是，经过半年前的案件之后，绫里的对事务所里大家的一片"恭喜"声音感觉不适应，而且绫里想要更多一点的个人时间。

神奈木律师倒下后，就突然一下剩下自己与美柳千奈美对决，并且自己打赢了。

虽然绫里打赢了官司，但没有感觉到有什么满足感。但是，有某种终于完成了某种工作的成就感。

但是，比这些感觉都要强烈的是，绫里感到一种寂寞。

就是，无论自己再如何努力，神奈木律师也没有清醒过来。

因为这个事实，反而令绫里觉得很痛苦。

假死状态、没有意识、人事不清、植物状态。神乃木律师现在的状态可以有很多种说法。

看着昏迷不醒的神奈木律师，绫里想到下毒的罪人却仍然活着。但是——

就这样，又过了2年。

绫里从事务所辞职回家，想暂时一个人在家，换一下悲哀的心情。她什么事也不做，只是抱着双膝，每天靠回忆往事活着。

虽说是这样，但总是什么也不干也是不可能的。以前律师事务所的同事也曾来过，给绫里带来几份法

庭资料或者来向她询问法律方面的知识，绫里也帮助做些零碎的工作。

随着时间流逝，绫里的心情也开始沉静下来。但是，一旦当绫里一个人处在安静的夜晚里里，那些痛苦的记忆又会再次浮现。

当绫里初次站在法庭上辩护时，她的旁边坐着一个信得过的人。

那些日子，当绫里一个人在家，紧张的准备着辩护材料的时候，一定会有一个电话在恰当时刻打过来。

电话里，有时是激动鼓励的声音，有时是温柔安慰的声音。

而电话打来的时间总是在晚上的8点30分。

"不应该在9点之后还给一名单身女子打电话。这是我自己定的规矩。"

其实，他什么时候都可以打过来。但，他只在8点30打电话。

一想起这些事情，绫里就开始做在床上，把被子夹在胳膊下，注视着桌子上的闹钟。

快8点30分了——

"来电话吧——来电话吧——"

绫里不经意的小声念出来时，电话铃声响了。

自从事务所辞职以后，电话还从来没有在这个时间响过。

电话上面出现的是一个陌生电话。一个任何时间也不应该响的电话。绫里条件反射地拿起听筒。

这是8点30分的魔法。

"不好意思——那个——这么晚了——我还——那个——其实——我以前——"

在绫里还没有来得及稳定心情时，耳边就传来了年轻人的声音。

这个声音像是，绫里两年前的那个委托人，那个经过她的辩护而无罪释放的一名大学生。

就是那个人吧，绫里对那次审判的经过都没有忘。但对那次审判的被告人本人已经记的不太清了。

好像脑袋里的记忆是被一只手来控制。

无意之中绫里又想起来了。

"你好。那么你有什么关于法律方面的疑问么?你现在做什么工作呢?"

原来，经过那次案件的审理之后，他通过了国家律师考试，现在他成为了一名律师。

绫里有点吃惊。听他说的话，绫里自己也想起了一些事情。通过日本的司法考试真是不容易啊。而且他还不是从法学部毕业——是从艺术部毕业——考上了律师。

……但是，目前还没有工作。

不论是检察官，法官，还是辩护律师，在法律界，要想站有一席之地是非常困难的。而且除了他之外，几乎100%的律师都是从大学法学部毕业的。这样来看，他还真是个异类啊。

但是对于绫里来说，这个电话是一个希望。原来这世界上还有一个人认识她——不对，这样说有点可笑。应该说这个电话给了绫里一种新希望。

如果可以这么说的话，绫里的目标开始发生了一点变化……

这么说的话——也许我还可以有些其它的作用吧——也许这才是我的真正目的——

听这位年轻人，诚恳且稍微有些天真的话，绫里开始在心理想象着这位年轻人。"——其实我有个冒昧的请求——就是自己——其实也没有什么特别的——我是一个刚刚从学校毕业的律师，还没有找到工作，而且——"

既然知道是冒昧还要打电话，难道是有什么其它的事。绫里又变的小心翼翼。

"那么好，新律师先生，你有给自己定过目标么?"

在绫里自己，她刚刚加如律师行列的时候，经常有前辈来微笑着问同样的问题。

通常在这种情况下，回答者往往会回答出自己真正的目的。

"在经历那审理之后，你还记的对我说过的话么?你对我说，律师就是要帮助那些需要帮助的人?听完后，我知道了绫里小姐你相信我……"

没错，那个时候我的确相信他，但是——

"就是因为这个，那个时候，绫里小姐相信我，所以我也要当律师。"

有一次，星影所长曾说："不能相信自己委托人的律师不会成为一个好律师。"绫里现在看这句话真是真理。

绫里边回忆边听年轻人讲话。



"虽然我现在没机会做那些伟大的事情——但是我无论如何也会成为了不起的律师——一定的。如果不成功的话，我也没有脸面去见人了。"

这些话对绫里有很大触动。特别是最后一句。

——没有脸面去见人了——

绫里都分不清打电话那头的人是谁了。但绫里确实相信打电话的这个人了。恩，就是他，或者——

到目前位置，我当律师是为了活着而当的。这样下去的话，我也会没有脸面去见神乃木律师了。肯定会被他训斥的。

我在刚做律师时，什么都不懂，幸亏有他帮助我。

也许，我可以来辅导这个年轻人。把他培养成像神乃木先生一样的律师。

对于一个新律师来说，有一个好领路人是很重要的。

"对了，你是叫什么丸幌么?"

"啊?不是，是成步堂，汉字是——"

"哦，汉字，怎么样都可以呀。我决定要你了。"

"啊?什么?那个，是哪家事务所啊，是文书之类的工作么?"

"什么啊?我决定用你了。就是我自己的律师事务所。每天上午9点我们在哪里见面吧!"

"啊?是。"

这样，绫里法律事务所——初步建立起来了。

这一切都是从，从第一次的审判时的特殊情况发生时，神乃木律师歪着脑袋对我说的一句话开始的。

"猫从来都不哭。但是人一哭，就什么都完了。你知道么?"

结果，当美柳千奈美被逮捕，然后听到被判死刑时，我的眼泪还是流出来了。

那时的我还有不明白的事

但现在，我了解了，我有了不哭的理由。

那时我哭是因为有人要死了。

可是审判的结果却使我获得了解脱。

我是律师。所以，一无论在哪里，都会有人需要我。

更进一步来说，我本来就应该帮助哪些需要帮助的人。

这样，我还要继续做下去。

现在的我，根本还什么成就都没有。

所以，我还没什么需要悔恨的。

神乃木律师对我的教训不能忘记，也不会忘记。

即使不能忘记那段痛苦的回忆我也不后悔。

这样，现在我要努力培养成步堂龙一，把他培养成了不起的律师。

也许，说不定在哪天——在哪天神奈木律师醒来的那天，我可以扬起脸来看他了。

无论碰到多么危险多么紧张的情况，也可以笑出来的神乃木律师——

你也是这么想的吧，神乃木前辈——

这就是那个晚上八点半的魔法的故事。虽然千寻与神乃木之间的感情故事在游戏中没有过多提及，但是我们可以从这位曾经中毒昏睡的律师在醒来之后所做的一切，看出他对千寻的真挚、关爱和思念。 （完）

回荡在法庭上的"异议あり"依旧如昨天令人难以忘怀……

皇牌的轨迹

——「Ace Combat」飞向次世代的回忆录

皇牌——对最优秀飞行员的尊称，每一个飞行员都拥有极好的身体和心理素质，空战更是战争技巧与战争艺术的升华。能够在这样的战争中获得胜利的飞行员无疑都是最优秀的战士，而ACE这个称号就是对他们最高的褒奖！不是每一个人都能成为飞行员，但是成为皇牌中的皇牌相信是许多热血男儿的梦想——即便只是在游戏之中。

□文/幻水特攻队 正树

> **“我负责《皇牌空战》6年以来,关于这系列游戏我感觉到还是有一些误解.我想,应该是像仿真那样的难度,也不是朴素无华的游戏,应当说是更加活跃的,更加激烈化的游戏吧。”**
>
> ——Ace Combat Localization Manager: Michael Murray

POINT 01 在空中自由地飞翔

要说到战争或兵器（武装），令人想到的是那些MP-5、MA-41、AK-47、AK-74以外常规轻兵器之外，其他能想到的就是坦克、战舰与飞机了。而一般令兵器爱好者，特别是入门级的，更喜欢的则是飞机。其中最主要的一点是——可以在空中自由地飞翔。当然，我们也知道飞机也存在使用限制，但是，这些多多少少与游戏的关联不是太大。

POINT 02 上下左右的开放感

在《皇牌空战》之中，可以在空中360° 自由飞行。在空中也不存在着什么护栏而挡住前进方向的东西。而有如此这般自由感觉的，除了在游戏之中以外，其他地方也基本不可能存在的——就算是实机飞行或演练，那也只是在完成一定的演练动作之后就得回降到机场的；就算是在实战之中，你也不能完全自主地选择自己的飞行路线，因为作战计划中的作战路线与目标位置是唯一指导作战进行的因素。何况，军人的天职就是服从命令！从地表到云海的上方，在游戏中都可以自由自主地飞行的开放感、与能够征服空间的支配感，对于一般的人们来说，也只能在游戏中去体验这种味道了。

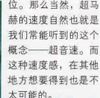




↑由于是游戏，所以各机体可装备的导弹数量是要远高于现实数据的。

POINT 03 超越音速

在《皇牌空战》中，有很多时候，都可以搭乘最新型的实存战斗机进行游戏。而这也自然意味着可以超马赫的速度在空中飞行。可能有一部分读者对于“马赫”这个概念不是很清楚，这里解释一下，马赫(Mach)，速度单位，二马赫也就相当于音速的二倍，马赫也就是音速的一个标准单位。那么当然，超马赫的速度自然也就是我们常能听到的这个概念——超音速。而这种速度感，在其他地方想要得到也是不太可能的。





POINT 04 从空中看到的绝景——世界第一的全景画面

要说到在空中飞行的乐趣以外的话，那就是一直延伸到地平线的广阔的雄壮风景了。《皇牌空战》系列也一直以“空中看到的景色”为主要研究对象，经过10年以上的持续改良，“从空中看到的景色”也已经变得十分雄大与美丽了。



POINT 05 从新手到达人都能满足的操作感

我总是听说有一些玩家玩《皇牌空战》会找不到北，甚至于很容易就撞上地表了。其实，我个人觉得，这部分玩家在于没有进入到游戏之中。为什么这么说呢？比如找不到方向，在于一个不会看HUD（平视仪）上显示的方向刻度，这个看不懂也不能算是最主要的一个问题，在游戏中最主要的是在于会找地图上的方向，这就是另外一个原因。说明一点，这两者的关系连接符是“or（或者）”，满足其中之一就可以了。撞上地面之类的，有一部分玩家可能存在着一种操作上的理解误区——拉起与方向的向下的关系不理解。因为在一般的理解关系的问题之上，下就是向下，上就是向上。一些新手玩家自然会在飞机在紧急的过程之中，手忙脚乱，犯了上面的错误。但是，如果要是了解方向或者说是摇杆的向上与向下分别是压下与拉起的话，那就不太容易出现这样的问题了。而其实在游戏的设置之中，也早就存在着简单方式的操作与反向方向操作（向上就是向上飞）之类的设置。而这简单方式的操作，对于新手而言，比如在转向时就更好操作，不用先侧身再拉起角度再做方向的转向。这也可以说是新手与达人之间的一种不同的操作习惯。不过，我个人倾向于，如果新手方式玩惯了（比如1代与2代的默认操作方式），请尝试高级操作模式（3代以来的默认操作方式），这样才能体验真正的飞行员的感觉。





POINT 06 最高的“皇牌飞行员体验”

我们在游戏中的难度介绍上，能够在Expert通了之后看到还有一个“ACE”难度。而这个“ACE”难度的介绍文字也就是“挑战‘真正的’皇牌”的最高难度。在上面介绍中，我一直在向玩家，至少是比较熟悉游戏了的玩家推荐现行标准操作模式进行游戏，是为了体验飞行员的感觉——因为这样可以更接近于战斗机原有的操作方式。而我们如果去查阅词典，“Ace”这个单词的词意的话，原意是指击坠5机以上的飞行员。不过，在游戏中——不管是《皇牌空战》还是其他的类似于写实战争相关题材的作品，一次战斗都能有很大的收获。当然，人与人之间的战斗就还得看真正的实力了。不过，在ACE模式之中，它所谓最大的难点则是在于，大概在被击中5～6枪的机枪之后就会被击落，吃一枚导弹也就是必杀。这自然也就成了最紧张的难度了——因为不管是谁的导弹，都代表着死亡的警告。而这也就需要更高的游戏中的飞行技术去对待这样的挑战。同样，如果一位现实的王牌飞行员，他有着再高的击坠数，而自己的被击坠数也很高，这样的“Ace”又有什么可表彰的呢？不过Ace这个名称也是需要战争（至少也是要有战斗）来造就的。

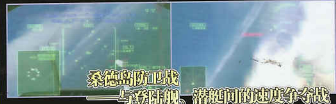




历代名战Mission名场面集



















皇牌的轨迹

Aces Track

《皇牌空战》系列原本是由NAMCO制造的街机游戏《Air Combat（空中战斗）》、《Air Combat 22》大幅修改而来的作品。而要去深查祖师爷的话，那就又要追溯到家用机上的《Air Combat》了，不过，这个系列并不是由NAMCO制作的，所以这些爷爷、老爸级的介绍也就先到这里为止，下面让我们从游戏的原点开始说起。



ACE COMBAT

PS | 1995.6.30 | 6090日元 | 1枚

在PS时代的最初时期发售的作品。游戏故事是玩家以佣兵的一员的身份，参加镇压恐怖活动在现在的作品中较为简单的设定。而正因为是在PS的初期时代，所以游戏的画面就有些惨不忍睹——地面与墙壁之类的没有贴图，只是简单的颜色填充，而飞机模型的多边形的数量也十分的少。不过，在这样的基本条件下，游戏中的我方所有战斗机的涂装都是凤凰样式的，在读取游戏时，如果通过上面的小游戏时，可以改变游戏中的迷彩色。由于是街机版的修改版作品，在游戏的任务执行过程中，只要达成要点，就可以改变任务的发展方向。而这也只是在本作之中独立存在的。

由于在当初就已经确立游戏是以飞行射击为主的路线，所以，到现在都一直在使用的系统：对空、对地通用的多用途导弹以及简单的操作方式，还有那超巨大兵器和穿越山谷或隧道之类的。在作战中（不可以重试任务）被击坠的玩家自己搭乘的飞机会在机库中消失（下次就没有了），僚机在作战中被击落后，在下次作战时不能“复活”，SAM的追尾命中率也是十分的高，难度可以说是系列中屈指的一作。

ACE COMBAT 2

PS | 1997.5.30 | 6090日元 | 2枚

第一作发售之后2年的续作。游戏故事与前作相同，游戏中的时间发生在前作的一年半之后。画质相比前作有着很大的进步，游戏画面中开始采用贴图方式开始描绘风景，画面效果与破片的表现也有进化。游戏中收录的战斗机数也是前作的近2倍，在本作中出现的原创机体也被广大的游戏玩家所好评。游戏中的战斗机的涂装也使用现实中存在的涂装样子，在后部第三方视点模式中，加入了方向舵、Air Break（减速板）、After Burner（加力燃烧）等效果。游戏也从前作的多任务转变成为一条线的方式，当然中途也存在着分支，游戏的任务数也因此而增加，使得游戏任务丰富多样化。在没有改变游戏性的前提下，SAM的追尾命中率有一定的下降，自机的耐久度（当然是指NORMAL难度之下）也有一定的提高。更主要的是，在前作中被击坠之后的战斗机不被补回的情况，在本作之中可以通过扣除资金补回损失的战斗机。

另外，稍带一句的是，永濑莹(EDGE)在本作中第一次登场。

本作在后来也移植收录在PS2游戏《NAMCO 50周年纪念收藏集》之中。本文中的本作配图就是这一版本的图片。



ACE COMBAT 3 Electrosphere

PS | 1999.5.27 | 7140日元 | 2枚

在PS末期发售的第三作。游戏的发展方向与前两作有着极大的差别，在故事设定上，也改成了近未来的世界中发生的企业间抗争。

也许因为是在PS的末期，画质已经基本接近PS的机能极限。击破敌机时的冲击波效果以及游戏操作系统中画面的噪点的效果等细微的效果也很多。其他如回放精灵（就是在回放画面选择不同视点的系统）也获得了很高的评价。由于世界设定是在近未来，所以在登场的机体中也成分了实存战机的改良版与原创机体两大阵营。而在这原创机体的R系列也被设计成有着独特流线型的机体，在系列爱好者中也有很高的评价。另外，从本作开始，可以使用类比控制器的“R3”摇杆进行视线移动的操作，视点可以进行360度全方位操作。

在任务数上，本作达到了系列上最多：近50个。而由于本作游戏是第一次将剧情的分量提到极高的地位，所以根据游戏中的剧本分支的不同，游戏的结局也有多种。也是从本作开始，游戏的任务可以开始重试任务，使得游戏的难度下降——因为不扣资金了。但是，也就是这一作，系列作品不变的“钻洞”是系列中最狂的一作。而本作另一个评价最高的是飞行特性相关的空气感。与空气感有一定关系的失速时的飞机状态的调整，也是从本作开始的。而且应该说，这样的调整更接近实际的不同型号战机的特性。

Aces' Fighter 皇牌的战机

迄今为止，在《皇牌空战》系列中登场的实存战机总数量已经超过了50多种。现在单作登场最多的实际存在的战斗机的作品——《王牌空战5》中的可选出击的收录数就已经达到了51种（游戏原创的X-02与FALKEN除外），如果加上其他的一些不可选的战机的话，这个数已经突破70种。下面，我们就选取其中的一部分做一些介绍。

MiG-21bis“鱼窝”

米格-21是只能在晴好天气时使用的截击机，它的原型机Ye-6与1957年完成首飞。最终的米格-21F“鱼窝-C”（北约的叫法）与1959年投入生产，截止到1987年停止生产，估计已经共生产达12000多架各种类型的米格-21，其中有6635架用于出口。是出口量最大的喷气型战斗机。印度和前捷克斯洛伐克曾获许可制造米格-21。中国的米格-21（歼-7/F-7）仍在生产。米格-21使用相对比较简单的航空电子设备，现在也有许多公司正在运用新的设备对该型机进行升级。ACE5中的MiG-21-93就是其中的一例。



技术说明：机长12.29米（不含空速管）、机高4.13米、翼展7.15米、空重5350千克、最大起飞重量9400千克、最大载弹量2000千克、最大平飞速度13000米、高度2.05M、引擎69.61kN×1、固定武装GSh-23L型23毫米口径标准航炮、备弹420发

F-16“战隼”/F-2

F-16是通用动力公司于20世纪70年代早期针对美国空军对轻型战斗机的需求而设计的。首架YF-16于1974年2月2日试飞，并在600小时的飞行竞赛评估中击败诺斯罗普的YF-17（海军F/A-



ACE COMBAT 4
Shattered Skies

PS2 | 2001.9.13 | 7140日元 | 80KB以上

机种平台移至PS2上的第一作，也是系列作品的第4作。在本作中，玩家将扮演配属在ISAF（Independent States Allied Force，独立国家联合部队）的飞行员“Mobius1”，参加大陆战争的故事。

在PS2的帮助之下，游戏的画面有了一次脱骨级别的提高。但是，由于画质的提高，而使得游戏中收录的机体数、地图数量大幅度地减少。机体的座舱盖上的挡风玻璃也采用了透明化效果，外部挂架的武装也根据搭载武器的不同而不同，并且再现了炸弹层与可变空气输入口等的动画。另外，在回放的时候，在以第3人称为视点的时候，加力燃烧的效果也得到了再现。地图的样式是以航空照片为源数据进行再设定的，比PS时代的画质要有着更大的提高，但效果却只是以贴图的形式来实现的，爆炸的破片的表现也是如此，因而可以说这两点相对于前作来说是一种退步。

另外，本作的任务数也大幅减少，而随之带来的也是不可预知的任务的减少，标准的对空、对地任务占据了主要地位（虽然这也不能说是不好吧）。故事剧本的发展完全是一条直线化的。在各个任务之间，穿插着以动画方式为主的描述敌皇牌部队——黄色部队的外传故事。

在这一作中，追加了一个新的游戏系统——特





世上最强的战机 尽皆云集于此

18的原型），脱颖而出。F-16A于1979年1月开始服役。在游戏使用的F-16C是从1984年7月开始正式交付使用的机型。讫今为止F-16已经生产了近4000架，在欧洲的丹麦、比利时、挪威和荷兰都在生产F-16，土耳其和韩国也在特许生产该机。

日本三菱的F-2（FS-X）战斗机的前身也就是F-16。FS-X计划开始于1987年，日本空军在研究了各种设计之后，选择了改装后的Block50F-16C。其改进包括一个比原先大25%的合金机翼，一个较大整流罩安放新式三菱电气的主动相控阵天线雷达。F-2的研究在20世纪90年代一直被搁浅，主要是因为技术问题，工作分配问题和技术所有权问题所造成的。F-2原型机于1995年10月7日首次试飞，1996年3月日本政府决定正式投入生产。



技术说明（F-16C）：机长15.03米、机高5.09米、翼展10.00米、作战空重8663千克、最大起飞重量19187千克、最大载弹量6894千克、最大平飞速度2124千米/时、引擎128.9kN×1、固定武装内置式M61型“火神”20毫米航炮

技术说明（F-2）：机长15.52米、机高4.96米、翼展11.12米、作战空重12000千克、最大起飞重量22100千克、最大载弹量6498千克、最大平飞速度（估计）2.0马赫、引擎131kN×1、固定武装20毫米口径“火神”M61A1六管航炮

F-15“鹰”/F-15E“攻击鹰”

在陆地基地制空方面替代F-4“幽



殊武器，所有机种最大的有三种不同的特殊武器可供选择。系列之中，本作还是第一款没有高度限制的作品，在可以达到飞机飞达的高空之上，可以欣赏到天空颜色的变化，本作那纯粹的天空之美也是系列之中的最高杰作。在上一章节中所介绍的以南岛为舞台的对空战任务“**ソラノカケラ**（天空的碎片）”的风景、环境还有音乐，都可以说是系列中首屈一指的名战。

在本作的原作设定之中，Mobius1的搭乘机为F-22A。另外，本作欧版的名称与日版、美版不同，是《ACE COMBAT Distant Thunder》。

ACE COMBAT 5 The Unsung War

PS2 | 2004.10.21 | 7140日元 | 64KB以上

PS2上的第二款作品，系列的第5作。世界观继承04的同一世界，但不是同一大陆发生的故事。玩家扮演的是配属在奥西亚国及空军108战术战斗飞行队War Dog，呼号为Blaze的新手飞行员。

游戏的画质相对于前作又有着进化，主要是以下几点。相对于04来说的模型的进化，因此得以增加了更多的机种数量。在机体这一方面来说，游戏准备了进化系统树种的模式，比如说要使用F-15E，或F-15S/MTD的话，继续先通过任务中的战斗集满F-15C的经验值才可以购买派生机型。特殊兵器也根据新加入的一些特勤机而增加了一些种类兵器，但是特殊兵器的可选余地却取消了，一种战斗机只有一种特殊兵器。不过，僚机的特殊兵器可以通过僚机系统允许或禁止使用。

在游戏的任务数方面也有一定数量的增加，达到了30个左右的数量。随着任务数的增加，搜索、营救等任务相对比较正常化的任务也复活了。同时，在前作大受批判的长期任务（必须任务设定时间结束而结束，且作战时间都在10分钟以上）也已经基本不存在了，同时增加的是全体对空攻击的任务数量。在任务之间加入了纯3DCG制作的动画故事，大大地充实了游戏的剧情。

在上面提到的僚机系统也就是在本作正式启用。玩家（小队队长）可以通过十字方向键向最多时共3机的僚机下达不同的指令。僚机也会在一些任务中，提出战略建议（如分散自由攻击、前方集中攻击等）供玩家参考并确定是否采用。另外，僚机的机体在出击任务时，由玩家指定。另外，在任务之中，也有僚机或我方势力甚至于敌方势力的一些问题，可以通过十字方向键做YES或NO的回答。

另外，游戏还存在着一个“街机”模式。街机模式的故事设定是04之后，由Mobius1单机通过个人的战斗飞行技术完成的一种模式。由于是街机模式，所以在途中也不能存档。只能一气突到底。通常说来，能够在这个模式达成四种任务的，已经是在ACE水平了。

ACE COMBAT Advance

GBA | 2005.2.22 | 29.99美元 | 16M

这是一款只在北美发行的掌机作品。在NamcoBandai的北美官方网站上，游戏类型标注的是“飞行动作”，而这款游戏的更加确切的类型应当是“平面飞行射击”了。游戏的故事是继承了3代的世界观，玩家是以U.A.D.的新手飞行员的身份参与势力间的全面资源斗争。而游戏画面也正如我上面所述，只能算是纵版平面射击的游戏。这应该说只能算是挂着“皇牌”的头去卖狗肉了吧?

ACE COMBAT Zero The Belkan War

PS2 | 2006.3.23 | 7140日元 | 112KB以上

PS2上的最新作，应该也是PS2上的最后一作了。游戏继承了5代的设定，故事是发生在5代的15年前的那场战争——5代之中“大叔”提起过的那场战争——贝尔肯之战。玩家以Ustio共和国佣兵“Sapha”的身份参加战斗。Sapha是Ustio空军第6航空师团第66飞行队所属的GALM小队的队长，同时在故事发展中的另一位主要人物——“又是他的伙伴，也是他的敌人的男人”——Pixy。游戏剧情原设的主人公驾驶战机分别是：Sapha和Pixy是F-15C（鹰），PJ为F-16C（战隼）。

游戏的系统基本完全继承前作的系统，但是在一些细节上，为了配合此作在PSP上发售的版本，做了一些调整。在画面上，爆炸、破碎的效果成了改进的重点。在特殊武器方面，再次回到了一种战斗机最大有着三种特殊武器可选的状态。而同时，一些在实存的特勤机也因为特殊武器的原因而取消。本作中第一次出现了三菱制造的F-1战斗机。在04与5中出现的两台原创战斗机也收录在游戏中，并可以通过一定的条件使用它们。

游戏的任务数量大大地减少，基本上只比04多了一点。但随着“皇牌风格”的变动，各任务也有一些变化，最主要





灵”II的F-15“鹰”是一种能充分执行多种任务的战斗机。第一架麦道YF-15原型机于1972年7月27日首飞。“鹰”装有一个大的机翼和超强重比，使它的爬升率无可匹敌，从而使F-15能垂直升降。1979～1992年间，全新的F-15C/D在美国空军投入使用。

F-15E“攻击鹰”在外形上与F-15B/D“鹰”双座教练机基本相同，但18个武器挂点使用F-15E作战起来凶猛得多。它的研制可以追溯到20世纪80年代早期，美国空军急需使用年限已久的F-4E替代机型和补弃F-111E/F对地攻击能力的机型。麦道公司生产的第一架



F-15E于1986年12月11日首飞。F-15E最基本的任务是空对地攻击，翼下和中心线吊舱能够携带各种各样的制导和非制导武器。在游戏中收录的F-15S是F-15E的降级型。

技术说明（F-15C）：机长19.43米、机高5.63米、翼展13.05米、最大起飞重量30845千克、最大载弹量10705千克、最大平飞速度2655千米/时、引擎105.73kN×2、固定武装20毫米口径“火神”M61A1六管航炮、备弹940发

技术说明（F-15E）：机长19.43米、机高5.63米、翼展13.05米、空重14979千克、最大起飞重量36741千克、最大载弹量11113千克、最大平飞速度2.5马赫、引擎129.45kN×2、固定武装20毫米口径M64A1型六管航炮，备弹512发

的是，会影响到对手的出现——不同的王牌飞行编队。在任务间的动画则是以真人拍摄与3DCG背景相结合的方法制作的。

在本作中的僚机系统，虽然系统上继承着前作的设计，但是僚机却只有1架跟着了。并且僚机的出击机种的更改不可能，只能自主选择与任务相对应的特殊兵装。

在ACE难度的SP关中，达到一定的条件后，玩家可以与04中的传说中的“Mobius1”F-22A一对一的对战。

ACE COMBAT X Skies of Deception

PSP | 2006.10.26 | 5040日元 | 128KB以上

在PSP上发售的系列最新作。世界设定继承PS2版的世界，玩家是以Osea大陆南半球的Aurelia联邦共和国的空军，Griffith队长——Griffith1的身份参加战斗。

由于为了配合PSP的机能，画质的细节部分做了一些优化。隐形战斗机的打开弹舱的动画被取消，贴图的分辨率也有所下降，但是其他的翼舵的动画、加力燃烧得效果也呈现出了PS2的水平。在本作中初次登场的机种有JA37“雷”以及其他的原创机体等。另外，在本作中，原创机体可以通过部件进行性能调整。当然也有一些部件是全机种对应的。

任务方面，将随着玩家的选择的不同，而在地图中的一些关联性的任务发生不同的变化。也就是本作中搭载的“战略AI系统”。任务的选择与初代《皇牌空战》类似，在大地图上自由地选择战斗点，但是根据战斗的时间发生的不同，每个任务也将会进入不同的状态，如2A、2B之类的。所以，虽然本作的任务数是全系列中最少的，但是任务的变化却是系列中最多的。在任务间的故事动画，采用了与04相同的动画的形式，动画是以战地记者的视点来描述的故事。

由于PSP支持无线局域网的功能，游戏也很好地利用了这个功能，最大可以4名玩家一起游戏，加上4个CPU，最高可以达到8机同时对抗的局面。

ACE COMBAT 6 Fires of Liberation

XBOX360 | 2007年未定 | 价格未定 | 未知

向Xbox360的次世代作品的第一作。游戏的世界观设定也启用了一个新的世界。关于故事之类的介绍原本笔者也是想介绍一下的，但是一想，杂志也应该在先前有介绍过了。那么这些方面也就不再说了，何况游戏发布也不久，也没有更多的东西需要介绍。下面只谈一点：本作的飞机舱内画面比PS2版的那层贴图方式要更有真实战斗机的味道了。





在蓝天白云之上享受飞翔的乐趣
于漫天战火之中实现男儿的梦想。

F-22A “猛禽”

20世纪80年代初期，美国空军使用隐形技术和超音速巡航技术，启动了高级战术战斗机方案，以取代F-15C“鹰”式战斗机。1990年9月26日，洛克希德公司、通用动力公司和波音公司联合研制的YF-22A原型机首次试飞，并于1991年战胜诺斯罗普公司的YF-23A方案。第一架电动机驱动的F-22A战斗机于1997年9月7日试飞，展示了其超过1.5马赫的超音速巡航性能和大迎角气动性能。与F-117A低能见度轰炸机相比，“猛禽”有其隐身性能并附以高度的灵活性使之成为真正意义上的隐形战斗机。



技术说明：机长18.92米、机高5.02米、翼展13.56米、空重（估计）14365千克、最大起飞重量（估计）27216千克、最大载弹量9072千克（共4个补给舱）、最大平飞速度1.7马赫、引擎156kN×2、固定武装20毫米M61A2机枪，备弹480发

Su-37 金雕

苏-37，是苏-27的改进型，是一种具有矢量推进器的超机动战斗机。苏-37的试验机（内部编号T10M-11）是从苏-35的原型机发展而来，于1996年四月在莫斯科附近的Zhukovsky试飞基地进行了处女航。苏-37的发动机不仅比以前的苏-27系列有更强的常规推力，而且它的Lyulka/Saturn AL-37FU发动机有液压控制的喷管可以在水平+/-15度范围内转动。矢量推进器和飞行控制系统完美结合，不需要驾驶员操控。一个紧急系统可以使喷管在飞行时失控的情况下恢复水平。苏-37装备了新型的更强大的NIIP NO-11M脉冲多普勒相控阵雷达和NIIP NO-12后视雷达及后射导弹系统，使驾驶员能向在苏-37后方的目标开火。苏-37是第一架装备了矢量推进器的航空器因此能与F-22一较高下。而Lyulka并未就此止步，一种新型的轴对称（即三维可控）喷管正在研制当中，它将使机体具备末段速度控制能力。

技术说明：机长：22.18米、机高：6.43米、翼展：14.7米、空重：25670千克、最大起飞重量：34000千克、最大载弹量：8000千克、最大平飞速度：高空2.35M、引擎：Lyulka AL-31FU×2、固定武装：GSh-30-1 30mm航炮，备弹150发

资料参考书目：
辽宁教育出版社2003年版《简氏战斗机指南》
科学普及出版社2005年版《现代战机》

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

经过2年的T恤大卖之后，今年我们又再度隆重推出第3弹！所有品种全部经过精挑细选，款式更新更抢眼，一些热门款式比如“死亡笔记”“凉宫春日”，也有常热经典款式如“阿拉蕾”和“多罗”！可爱与狂野，缤纷与简约，是令你妆点自我表达个性的最好道具。今年夏天想要与众不同？鹤立鸡群？那就必要入手！！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！凡购买任意3件及3件以上享受特别优惠价30元/件



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に**け焼ました**”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（**であります**）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号（160～170cm）和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



死亡笔记T恤

漫画版、电影版大热,思维缜密动作BT的“L”形象早已深入人心。T恤正面采用L的LOGO与作品的标志，绝对都够吸引回头率！



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！

夜神月尊贵火机套装

正　背

新款上市

¥32
编号:7715

●死亡笔记超酷打火机，黑色底漆衬托正面的流克银色图案更加神秘，开盖部位印有LOGO，背面为夜神月的名字和寿命。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。

蓝龙经典火机套装

正　背

¥32
编号:7726

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案，完美再现原作风格，正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。

黑多罗多用挂饰4件组

新款上市

¥39
编号:7759

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用，腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。

地狱少女诅咒套装

随机发送

¥29
编号:7748

●根据午夜零点访问的"地狱通信"设计而来，黑色外皮烫银"地狱通信簿"字样，里面的每一页都是一个投递窗口。配套一个诅咒藁人形挂饰，红、黑两色随机发送。

死亡笔记腰链

新款上市

¥25
编号:7737

●超酷时尚设计，穿仔裤必配，再现死亡笔记中的流克所佩戴的骷髅头腰链！两端为便利的D字扣，每个小骷髅头都做得相当细致，喜欢流克的人怎能错过如此个性的选择？

地狱少女 铃铛手链

¥15
编号:7513

●"你要不要死一次……"清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。

死亡笔记背包

¥29
编号:7568

●肩带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35*28*8cm，一般的杂志书本均可收纳，里面多层内袋有拉锁。正面为黑白两色勾勒出的L和Killer的图案。书包上方还有死亡笔记的LOGO，简约不凡。

死亡笔记L/R项链2件组

¥25
编号:7591

●喜欢神秘莫测，智力超凡的L和R？那就不要错过这组商品，采用他们的英文字母标志为链坠，银光闪耀，戴在胸前绝对吸引众人的眼光，链长45CM左右，可作为项链或者颈链与朋友一起分享。

死亡笔记L领带

¥19
编号:7580

●采用"易拉得"设计的领带，光泽度好手感舒适。在流行中性风的现在，即使女孩也可以佩戴。领带上印有"L"的鲜明标志。作为喜欢该作尤其是L的人怎可错过呢？

死亡笔记打火机

¥39
编号:7579

●超华贵精美防风打火机，正面为死亡笔记本的形式，背面为L的标志与死神流克，四周有防滑工艺方便打火。顶部设有紫外线灯，可以用来鉴别真假币，出门携带必不可少作为礼物送人亦可。

凉宫春日的忧郁Q版角色钥匙扣五件组

¥29
编号:7670

造型超Q可爱的凉宫春日角色钥匙扣，包括普通版与兔女郎版凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖留以及阿虚，每一款都动感十足将角色性格完全表现，并附带SOS团吊牌。

死亡笔记夜神月典藏笔盒套装

¥39
编号:7681

●黑色礼盒包装，打开后内衬白色丝光及海绵底座，一支签字笔静静躺在盒内。黑色笔身银色转环简约而华贵，笔头刻有LOGO并镶有透明水晶，里面浮现"月"的字样。用它来写笔记，如同自己就是夜神月！

死亡笔记笔记本套装

¥25
编号:7333

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的"死亡笔记"。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。

反逆的鲁路修领带 白版

¥19
编号:7658

第11区的硝烟，阴谋与正义，动画新番《反逆的鲁路修》现在正是大红大紫之时。黑色王子鲁路修所在的阿什弗德学院中所佩戴的领带。款式简单大方，更另外加上了原著LOGO。

反逆的鲁路修领带 黄版

¥19
编号:7669

更加忠实于原著的黄色版本，同样采用"易拉得"式设计，方便简单，男女皆可佩戴，上学、逛街、COS或者仅作为小服饰使用都相当合适，戴上它，让我们把鲁路修完全解读。

柯南神秘投影钟

¥32
编号:7287

对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期，夜间看时间格外方便。配有钥匙环，开门时还可当作夜灯使用。

柯南秘密侦探笔

¥39
编号:7254

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）

最终幻想 神罗戒指项链

¥19
编号:7456

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。

最终幻想眩酷腰链

¥25
编号:7445

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。

郑重向您承诺：更高星级认证；更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年5月10日。

广告阅读图例

价格
（单位：元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
1080 上海报价	1100 皇金荣新蜂	1360 普通（1.5版） 北京鼎好	1360 普通 1540 豪华 南京阿童木	4100 北京报价	2650 山东报价	2300 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1050 北京鼎好	1100 济南报价	1380 普通 1550 豪华 上海报价	1390 普通 济南报价	4100 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2300 广州报价	1080 上海报价	Wii 纸片马里奥 380 元 北京报价
980 广州报价	1100 成都报价	1400 普通 山东报价	1400 普通 广州报价	4100 上海报价	2650 上海报价	2280 上海报价	1050 北京鼎好	NDS 逆转裁判4 300 元 上海报价
1100 天津报价	1100 深圳报价	1400 普通 1550 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	4150 成都报价	2600 成都报价	2200 成都报价	1080 成都报价	PS2 大蛇无双 400 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1400 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	4000 山东报价	2650 广州报价	2300 山东报价	1100 广州报价	PS3 VF5 420 元 广州报价

广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。

有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生



METAL GEAR家族大阅兵 必须摧毁的钢铁怪物

METAL GEAR，既是系列作品最初的游戏名称，同时也代表了贯穿整个系列的一种超级武器。其最初的设计初衷是源于上世纪七十年代左右东西方两大阵营对峙的冷战时期，所有的洲际导弹发射井都被军事卫星严密地监视着；而尽管装有潜射弹道导弹的潜艇可以不被发现，但以当时的技术水平而言，它们还不具备潜射的能力，必须浮出水面才能进行发射；至于从飞机上发射空射弹道导弹虽然可以有很好的机动性，但这种方法在稳定性与可靠性上有着明显的不足。METAL GEAR就是为了解决这些问题而研制出来的，它最大的优势就是能够在任何地形条件下自由移动，可以独立地把核导弹发射到世界上任何地方。这种同时具备高机动性和高隐蔽性的核武器搭载与发射平台完全打破了战略军备竞赛的格局，也破坏了脆弱的核平衡……下面就让我们来按时间顺序简要回顾一下系列正统作品中出现的METAL GEAR吧：

SHAGOHOD：出现在MGS3中，是由前苏联的Sokolov博士负责研发的。SHAGOHOD并不能算是METAL GEAR系列中的一员，不论是从外形还是从设计理念上来看，特别是履带式的设计，更与MG系列大相径庭。

METAL GEAR RAXA：出现在PSP上的MPO中，其设计蓝图来源自MGS3中与SHAGOHOD同时研发但最终被放弃的Granin博士，最后被美国政府与Sokolov博士合作完成。随后被GENE带领叛变的猎狐犬小队夺走。

METAL GEAR TX-55：出现在MG中，由“世外桃源”的Madnar博士在被胁迫的情况下设计并研制成功，TX-55的弱点在它的脚部，最终被SNAKE用塑胶炸弹摧毁。

METAL GEAR D：出现在MG2中，仍然是由Madnar博士在桑给巴尔岛研制出的，不过这次则是自愿。由灰狐驾驶阻挡在SNAKE面前，弱点在腿部。

METAL GEAR REX：出现在MGS中，因OTACON主持研发，不过其本人并不知道REX的真实用途。游戏中玩家需要先摧毁其左肩的雷达之后才能给REX以伤害。

METAL GEAR RAY：出现在MGS2中，最初是由美国海军陆战队研发，用来消灭METAL GEAR REX及其衍生品的，然而RAY的原型机最后却被OCELOT得到。之后爱国者们将RAY量产并派生出了ARSENAL GEAR。

GEKKO：即将出现在MGS4中，GEKKO在日语里是“月光”的意思。目前对其所知甚少，从外形上来看，头部类似REX，腿部则让人想起了RAY。GEKKO是无人操作的机器，据称灵活性非常之高，而且将有战斗型和探测型两种衍生类别。

为萨拉丁而战之人
死亡是其内心的渴望

传说中的狙击之父
不可思议的超强耐力

SALADIN'S SOLDIER

SNIPER WOLF

作为孤儿的她遇到了被其视为“萨拉丁”的BIG BOSS后一直忠心于他，后被LIQUID招募，死于SNAKE之手。

ANCIENT SNIPER

THE END

THE BOSS领导的“眼镜蛇”部队的一员，生于19世纪60年代，据说在没有食物和水源的情况下仍然能够生存数周。

SILENT KILLER

早年命运多桀的SNIPER WOLF对BIG BOSS极为仰慕，称他为“萨拉丁”，萨拉丁是库尔德民族最受崇敬的英雄，而SNIPER WOLF正是一名库尔德人。她是一名冷酷的杀手，唯一的“朋友”或许就是游戏中的那几条狼了；在她第二次被SNAKE击败后，OTACON对其表白了爱意，为了满足她最后的要求，SNAKE用枪结束了她的生命。至于THE END，这个一百多岁的老人给人的感觉更像是个老怪物，相比起SNIPER WOLF来，游戏中SNAKE与他的战斗更能揭示狙击手之间对决的真谛。

MGS CHRONICLE 桑吉巴尔岛之乱

1999年，由于石油的消耗速度远超出人们当初的预期，而能够作为石油替代品的新能源研究又迟迟没有获得突破性进展，世界开始面临能源危机。由于石油资源的紧缺，原油价格也是一日千里地狂涨，直接导致了整个世界经济陷入一片混乱之中。就在这时，一个人改变了这种局面，他就是来自捷克的天才生物学家，Kio Marv博士。他发明的OILIX是一种能够将原油高度精炼的微生物，从而使得人们对石油的利用率得到极大的提高，能源危机的问题似乎已经得以解决，人们又重新燃起了希望，然而就在这个时候，Kio Marv博士被神秘组织绑架并从人们眼前消失……

各国马上针对此事加以大力调查，很快地，一个名词出现在大家面前——“桑吉巴尔岛”。桑吉巴尔岛是1997年突然在中东成立的军事民主制度国家，其成立之后，独联体政府曾经马上派兵加以镇压，然而桑吉巴尔岛政府通过招募大量的雇佣兵精英组成军队成功击败了独联体部队的进攻并最终宣布独立。在这场被人们称为“佣兵战争”的事件结束之后，桑吉巴尔岛给人们留下的印象就是一个拥有强悍佣兵部队和大量防卫森严的军事基地的国家。



根据最新的调查结果表明，桑吉巴尔岛被怀疑可能拥有核武器。如果其能够获得Kio Marv博士的OILIX，那么其将成为世界上的经济与军事超大国，并凌驾于其他国家之上。为了解决这件棘手的事情，美国政府特意将已经退役的前猎狐犬小队指挥官CAMPELL上校召回以应对此事，而CAMPELL则召回了四年前曾经孤身一人成功解决“世外桃源”事件的传奇战士——SOLID SNAKE，命令他救回Kio Marv博士和他的OILIX。

成功潜入桑吉巴尔岛的SNAKE得到了HORRY等其他中情局探员们的协助，并在基地内部找到了曾经在“世外桃源”事件中担任METAL GEAR引擎设计师的彼得罗维奇博士（Pettrovich），他也被桑吉巴尔岛政府派人绑架并胁迫他再次开发新型METAL GEAR。接下来彼得罗维奇博士说出了让SNAKE更为吃惊的真相：曾经在“世外桃源”事件中被SNAKE击败的BIG BOSS不但没有死，而且他就是

BRIEF 系列秘闻 SECRET DISCOVERY 如噩梦般存在的猎手 二战天空中的雷电

CASE 1 Frank Jaeger

Frank Jaeger，这个是灰狐（Gray Fox）的本名，在上期我们曾经对此做过介绍。而Frank Jaeger这个名字，与其说是他的本名，给人的感觉更像是一个称号，就像在他的一生中似乎一直就是被各种称号所命名，从Frank Jaeger到Perfect Soldier（Null）再到Gray Fox。Frank Jaeger的成名战是在莫桑比克独立战争时期，当时还是小孩的他由于情势所迫，曾经只用一把小刀就杀死了十多名敌兵！而他的姓“jaeger”在德语中则有“猎人”、“追捕者”和“枪手”的意思。

提到Jaeger这个词，其实自十六世纪起，前膛来复枪在中欧地区（今天的德、奥）开始大量的应用，当时那种来复枪就被称为jaeger，枪管很短，主要用途是在打猎和竞赛上。当时德国各地诸侯的主要收入是出口佣兵，他们提供欧洲各国军事服务，所配备的也就是这种jaeger来复枪，因此这些德国佣兵也称为jaeger。



CASE 2 Raiden

Raiden，雷电，相信大家对这个名字都非常熟悉了吧？作为MGS2中的男主角，雷电凭借其年青英俊的外形赢得了不少女玩家的支持。不过Raiden这个词，其实是二战时期日本三菱公司生产的战斗机的名称，全名应该是mitsubishi j2m3 raiden。



雷电尺寸小、重量轻，但对燃料和飞行员进行的装甲保护和强大的火力配备十分突出，是一种具有重型装甲的岸基截击机。由于雷电的俯冲速度很快，其在南洋投入使用初期，捕获迫降过多架美军的P38与P40；但随着美军P51野马的投入，雷电就失去了优势。另外，雷电的本名Jack则是太平洋战争时美军给raiden战斗机起的外号。当时美军用人的名字来为日本飞机命名，男子名代表战斗机，女子名代表轰炸机。rex和ray也是当时约定俗成给飞机的命名。



KOJIMA BLOG

冈村宪明访谈摘要

“伙伴”是MPO的灵魂

——请谈一谈要制作MPO的整个经过，还有代表本作灵魂的“伙伴收集”概念是怎么决定要创作出来的？



冈村宪明

参与制作了《Z.O.E》《魔法先生奈吉》等多部游戏，冈村先生还是MPO的制作人。

冈村■其实以前就曾想在PSP上制作一款MGS的动作类型游戏，但是在PSP上进行细致操作的动作游戏很不容易，所以我们才会制作2款SLG类型的《合金装备·迷幻剂》系列。然后我们制作了数字漫画版的MGS，而且那个时候，PSP在海外已经有了多款动作类型的游戏。于是以这些事情为契机，制作游戏的概念来自以前小岛先生的一个宝贵的想法——伙伴收集。于是，我们就按照这个开始创作。

——对于冈村先生来说，MPO是一个什么样的游戏？

冈村■仍然是“伙伴”吧。这是MPO系列中最重要的要素，然后是携带性。因为是PSP上的游戏，所以我想制作出来的作品应该是可以随时随地进行游戏的。对于我来说，MPO就是我想在PSP上制作的游戏。

BRIEF 装备解读 SNAKE'S EQUIPMENT 以生命作赌注捉迷藏 民以食为天的真谛

CASE 1 纸箱/CARDBOX

提到MGS，就一定不能不介绍Cardbox，这玩意儿绝对可以称得上是MGS的标志性装备了。在游戏中，得到纸箱之后，将其给主角装备上，主角就会将自己躲藏在纸箱内，从而防止被敌人士兵发现，可以说是一个相当好的隐蔽用装备。当然，躲在纸箱内并不代表绝对的安全，如果你恰好是挡在敌人的必经之路上，即便是躲在箱内，也会引起敌人的怀疑，等其因为好奇把箱子拿开之后……

其实关于纸箱，还有另外一个用法：在早期的系列作品中（从MG到MGS1），游戏中在各个大块的地区会得到不同的箱子，虽然这些箱子在给玩家提供隐蔽时的作用是相同的，但它们其实还有另外一层作用：当玩家由于剧情需要而不得不穿越大片敌人的区域，回到之前某个地带拿关键道具时，其实完全不必长途奔袭，而只要装备上从目标地点得到的纸箱，装备上之后躲在附近的卡车内，就会被敌人直接运送过去，绝对方便快捷！



CASE 2 军用口粮/Ration

Ration在英文中表示“定量配给、给养”，尤指物资缺乏时期供给军队股役人员或平民的一定量的粮食。在MGS系列作品中，Ration绝对是玩家必不可少的消耗性道具。从最初的MG一代开始，Ration就是用来给主角回复体力用的关键道具，并且一直被沿用到了MGS2；直到MGS3开始，由于饥饿度系统的引入，才使得Ration从体力回复开始转为饥饿度回复用的道具——在MGS3中，主角的体力是会自动缓慢回复的，而这个回复速度也与饥饿度有关，满腹时回复最快。到了PSP上的MPO中，Ration就成了纯粹的饥饿度回复用物品，体力则是通过医用药箱Medical Kit来回复。

从MG时代起，Ration就是用一个圆形的罐头图案来表示，实际上，军用罐头就是军用口粮的一种，不过现在的军用口粮种类已经比当初丰富了许多——除了便捷性上的进一步增强之外，口味也有了很大程度的改善。在游戏中，不同难度下Ration所能回复的体力值或是饥饿度是有区别的；另外，要想拿到最高的BIG BOSS称号，就绝对不能使用Ration。

桑吉巴尔岛政府的最高长官！

在得到了来自捷克的Kio Marv博士的私人秘密护卫娜塔莎（Natasha）的协助后，SNAKE成功救出了彼得罗维奇博士。之后SNAKE一人独自继续进行更深入的调查，并让娜塔莎带着彼得罗维奇博士先走，然而就在两人正准备过桥时，一发导弹从天而降将桥炸断，爆炸的冲击波将娜塔莎吹下了大桥。通过无线通信获悉此事的SNAKE只能眼睁睁地看着事情的发展而无能为力，就在此时，一个熟悉的声音在耳畔响起“SNAKE我的老朋友，马上离开这里，我就放你一马。”——是灰狐，猎狐犬部队的精英，上次在“世外桃源”被SNAKE救出之后就消失了，现在则是驾驶着新型的METAL GEAR出现在SNAKE眼前并带走了彼得罗维奇博士。

“灰狐，我不会放弃的！”带着这份决意，SNAKE一路深入，在经历了一连串生死相搏的激烈战斗之后，终于来到了关押Kio Marv博士的地方，然而为时已晚，SNAKE看到的只是Marv博士的尸体……同时被发现的彼得罗维奇博士告诉SNAKE，Marv博士在经受了多次的拷打之后因为心脏病突发而亡。此时中情局的HORRY探员通过无线通信告知SNAKE，彼得罗维奇博士并不是被绑架，而是自愿加入桑吉巴尔岛，针对Marv博士的绑架计划也是其出谋划策的，发觉事情败露的彼得罗维奇博士开始攻击SNAKE，然而SNAKE最终还是将其击败并得到了OILIX的结构图。



↑MG2中的第一个BOSS——黑忍。

在逃出基地的过程中，SNAKE遭遇了驾驶着METAL GEAR的灰狐，经过辛苦的战斗，终于成功摧毁METAL GEAR并在一对一的肉搏战中将灰狐打倒。不过前方仍然还有熟人在等着他，那就是BIG BOSS。“只有一场战斗是我必须去完成的，那就是让我从你的控制下获得自由，将那些噩梦彻底粉碎……BIG BOSS，我将杀了你！”

最终，赢得战斗的SNAKE带着OILIX的样本，与HORRY探员登上前来接应的直升机离开了桑吉巴尔岛。然而BIG BOSS临死前的话一直萦绕在SNAKE的耳边“不管是谁获胜，战斗本身都不会被终结。失败者从战场上得到了解脱，胜利者则必须留在战场之上，生存下来的人必须继续作为一名战士而活，直到他的死亡。”



闯关族的家 Vol. 204

□主持/唯夜
□插画绘制/华尧

● 离退休民办教师

北京时间4月11号凌晨2点45分，她完成了给自己预定的工作量，站起来，准备把写好的东西拷进U盘，上班时带回单位就好。她这么熬夜是有理由的，因为那天凌晨会直播切尔西对瓦伦西亚的欧冠比赛，因此她决定干脆工作到那个时间然后看比赛算了，免得一睡之下就爬不起来。

午夜、高楼、孤灯，一个颇为瘦弱的身影在电脑前忙碌着——终于忙完了，可以安心地去看比赛了。存盘，关掉WORD，把U盘插进电脑，站起来活动了一下身体，然后，她犯了一个错误。

一个足以令她从午夜的高楼上迎着孤独的路灯跳下去的错误。

U盘里本就有一个写到一半的同名文件，之前到家后，她把文件拷进电脑继续写，现在只要把完成版拷回去覆盖掉就是了。

站起来后再坐下，屏幕上已有了两个窗口：一个是完成版所在的文件夹，一个是U盘自动运行弹出的窗口，两边的文件数目一样、名字一样。可能是忙到后半夜头脑有些发晕，也可能是终于搞定使得自己颇为放松，她没去多分辨到底哪个是哪个……Ctrl+C，拷贝；Ctrl+V，粘贴。

同名文件已存在，覆盖吗？

YES。

然而，她把顺序弄反了。点过YES的下一瞬间她就有不祥的预感，果然，再看两边的文件，无论哪个都是之前的半成品版本，尽管她不甘心地把屏幕瞪了半天，那些字也丝毫没有多出一个的意思。

午夜、高楼、孤灯，还有一个几乎被石化了的瘦弱的身影。

不得不说，我们故事的主人公很克制，也很冷静。她坐在那里沉默了一阵儿，然后给一位朋友发了条短信："在看球么？"

不像她这种凑热闹的心态，她那位朋友是个真懂球的人，这个时间，他应该在看比赛。

对方回了短信。确认他并没有睡觉之后，她这才打电话过去，问，怎么办。

"哪怕是彻底删除都有办法，但这种覆盖的话，恐怕真没什么挽回的手段了……"

听了这些话，她并没有焦急，反而感到安心，因为这位朋友无论哪方面都令她十分信服，他说没戏，那就是真没戏了。

一点也不用考虑"如果"的问题，后悔也完全没有用，那还能怎么办？坐下来重新写一遍吧。熬夜的目的是达到了，但比赛却一眼也没看到。不过我们的主人公的精神力还算不错，既没有沮丧，也没有怨叹，硬是在天亮的时候把文字再次完成。

期间她还让那位朋友给她做赛况短信直播。

不得不说，失眠也是有好处的，而且，她真是一个精力过剩的人。

故事讲完了，亲爱的，你可千万别问我她是谁。

“你好意思让我总在家外按门铃吗？”——新疆阿克苏 郭云峰

Voice 叶子！听某风说你仅17岁耶！这么说我和你同龄了？天啊，你欺骗我们的感情！这么久以来我们都叫你“叶姐”甚至“叶阿姨”，你竟然若无其事！是时候该赔偿我们的损失啦。 From 广西河池 陈思屹

怎么了，你姐姐没你大很奇怪吗？我觉得挺正常的啊，这跟实际年龄没啥必然联系。

的确有个别别有用心的人士用“阿姨”等称谓企图抬高我的辈分，但叶子可不上当，我知道这些人的真正目的——你们不就是想惹我发火，然后用脚踩你们吗——你们这些危险的女王控！叶子岂能中计轻易遂了你们的心愿，否则我的威严何在、我的气度何在、我的智商何在啊……

其实叶子早说过自己不当什么女王了，叶子也说过自己不是17岁……但我现在终于明白了，话一出口，覆水难收。大家才不理会我想端正态度好好做人的崇高意愿，满眼的来信回函里叫我什么的都有，质问我年龄的不计其数……我之前的话完全被无视。又或者，是叶子在无意中触动了大家的邪念和兴奋点？现在连木头也插上一嘴，我更是辩解无用了，得，那就认了吧——叶子，女，17岁，电玩杂志编辑；蓝头发红眼睛，血型B，双鱼座；性喜夜行，具有双重人格特征，有时比较具有攻击性，属二级甲等危险生物；三围&体重属于绝对机密，企图探查者死！

这算赔偿了吧？我把自己那点儿个人资料全抖落出来了，你们该满意了吧？



Voice 叶子姐，我最近终于将生化4十分完美地完成了，也准备拿出勇气将《零·刺青之声》放入PS2的光驱。据我所知，如果不先用生化练练胆儿就直接去玩零的话，会被直接吓死。“零”真的有那么恐怖吗？真的比生化还要恐怖吗？如果真的是很吓人，那叶子姐你是怎么挺过来的，是你有这方面的爱好？还是有什么特殊的方法？ From 安徽庐江 赵阳

傻孩子你被骗了，零虽然吓人，但哪有那么恐怖，否则我不早就是个死叶子了。而且，老生化早已不吓人，生化4也并非以“恐怖”为主要目的，拿这个系列练胆儿已经跟零不挨边儿了。

叶子初接触零一代时还是相当害怕的——不敢开门不敢乱动，连每次举起相机前都要深吸一口气……可等到了三代的时候，说实话我已经没感觉了。真的，尤其是当时还背负着攻略任务，我浑身散发着比怨灵还重的杀意满屋子横晃，到处找线索、找隐藏要素，一看到敌人就会喜出望外地迎上去……工作毁灭乐趣啊。



小沛 小乌球

●最近打算把NDS卖了，再买一个NDSL，于是托朋友在某知名购物网站拍卖。说实话，定价问题还真头痛，当初我可是1800买的啊！这次还带两个正版卡……你说我要是签个名，是不是可以多卖两块钱呢？

●减肥遇到了空前的阻力！和我同住的“好心人”一到周末就在家里大摆宴席，我在几经挣扎之后终于就范……

●小说创作的第二轮终于开始了。不过搁笔太久，前半部的长篇只能被迫改成中篇，而以后为了杜绝此类事情发生，我准备专攻短篇了。希望以后可以出本书。

●很快就要过五一了，老妈打电话说要为我准备海鲜大餐。看来我是非回去不可了，别的我还有抵抗力，但对于味美可口，热量又低的海鲜，你们谁能忍谁忍吧，我可是要甩开腮帮子了！

●最后说一句：其实，一个人挺好……

Voice 几个月前才认识的电软，有种相见恨晚的感觉。与叶子姐初次“见面”，我不得不先提一点意见：错误太多，包括错别字以及一些图注箭头的指向错误，很多都是认真一点儿就可以避免的低级错误，所以才更加让人不能容忍。小处的错误之多着实令我汗颜，这甚至使我一度误认为电软只是本名不见经传的小杂志。请小编们以后撰稿仔细一点，校对认真一点，对自己负责，对读者负责。如果能彻底克服这个问题，电软将当之无愧成为中国第一电玩杂志！ From 山东济南 孙楚



多说无益，你的批评，诚恳领受。

“负责”二字说起来容易，但若要长久地坚持下去，则需要积极的监督和自我监督。叶子在这里既不做保证，也不想解释，那些都是空话，没啥大意义。

更大的空话是我说上一句“希望能以积极的努力来回应大家”来结尾，并了结这封信。这更是套话，或者你说是屁话也可以，因为我自己都觉得这话说得很无力。事实上我们的确有努力——但，没错，有的时候是龟速，有的时候甚至还往回爬。这个过程令很多人感到痛苦、无奈，甚至失望，包括你们，也包括我们。

但至少我们还有勇气，我们有勇气在展示自己的不完美的同时，仍然希望得到大家的指正和支持。对于所有这样的意见，叶子都要真心地说一句：谢谢。请相信我们有始终向前的心意，即便还做得不好，但我们会勇敢地在鼓励和嘲笑并存的声音中往前走。什么都不会永存，电软也是一样，在有限的生命里不完美会一直伴随着我们，我们会遭遇不屑、嘲讽和低谷，但这种坚持的心意就是存在过的证据。

有人会说，叶子你又在玩煽情了。啊，也许吧，不过，话中的意思是实在的。作为个人，我无力去纠正每一个错漏；而身为杂志的一员，我有责任承担任何对这个集体的批评。若非要叶子现在拿出一个答案，唯有“坚持”二字而已。真的，叶子真的是一个非常非常短视的人，我坚持从不是因为自己看到了结果，我坚持是因为不这样就没有结果。



Voice 叶子FAN美女……寒啊，不要在闯家里公开做百合宣言吧。说起来叶子是腐女么？这样的话不如再建一个OTAKU的家好了。 From 新疆石河子 戚瑞涛

啥？！说我是腐女？这误会深过马里亚纳海沟啊，叶子现在好想从楼上跳下去以证明我的清白。我告诉你啊，第一，真的腐女FAN的根本就不是这个方向；第二，我FAN美女完全是一种很正常的心态。看来你还不够了解女生吧——跟你说，女生也一样喜欢看美女，甚至比男生还喜欢，只不过角度和心态不甚一样罢了。要是不信，你随便问一些身边的女同学就知道了。什么百合……以后不准再在家里提这种宅文化过浓的词汇，违者……哼哼，我就把他发配到土卫六上去！

记得叶子曾在200期的“电软私密档案”中说过吧，所谓OTAKU（御宅族）这个词，原义可是很不够体面的。做OTAKU一时可以，但别做一世。前者算是对自己心情的一种填补和满足；但若成了后者，你首先就难以填饱自己的肚子了——社会是现实的，动漫游是虚拟的，永远别忘了这一点。

“为DSL死，为PSP亡，为PS3卖身响叮当。”——辽宁沈阳 刘清山

GAME SOFTWARE EDITOR CARD

姓名	荇菜
职业	帕拉丁
必杀	撞人
弱点	路痴

●在主机购买这方面，我算是编辑部里面最后进的人了。别人早已奔向PS3、XBOX360的时代，有几位大款还达成了全机种制霸，最不济的也有个PSP什么的——甚至美编MM们都已经普及DSL了！而我还死守着仅有的一台39001，真是怨念啊。最近忽然对Wii有些心动，倒不是因为我喜欢那个双截棍，而是因为它可以玩NGC的游戏，而我还有好多NGC上的经典作品没有体验过呢。不过转念一想，或许还是360更适合我，毕竟《战争机器》、《勇闯尸城》之类的游戏都非常符合我的口味。接下来又转念一想，最近要买新电脑桌，要添置夏季衣服，租房合同也快到期了，还要另外找房子住，哪还有闲钱用来买主机……啊啊啊啊啊啊啊要崩溃了。


上海 陈梦影

浙江嘉兴 诸剑锋■我好郁闷啊！今天去买电软，老板说只剩一本了。结果拿出来一看，下面竟是一条长长的疤啊。在无可奈何的情况下只能将其买下，一想到在我的电软家族中冒出一个残废，真想哭。

四川泸州 李阳■战神2的画面是相当不错，手感也非常不错，只可惜我周围的朋友都玩网游，根本就没有人和我一起研究。我只能跑去游戏厅与那里的同好们一起分享了，真是命苦啊！不过为了这游戏，值了。

安徽淮南 周天翔■在怀念过去的由风林主持的凌乱的思想有些跳跃的极富个人感情色彩的闯家时（好长，汗一个），我以及对现在人格分裂的唯夜主持的五彩缤纷的闯家形成了依恋。现在在翻开开头的新闻后就无理地开始期待闯家，为了避免自己一翻开书就看中间，我可是克制了自己很久哦。

青海西宁 邓忠玮■一个多月后，就是高考的日子，我对自己说："去完结这一切，得到一个新的开端。我是闯关族，所以要做得漂亮。"

山西 刘罡■电软最大特色，同时也是最吸引人的就是家和热线，这是一种游戏生活的交流，一种心与心坦诚的对话。我们可以畅所欲言，也可以不时对某人的游戏生活和小编们的回答忍俊不禁。

四川广汉 陈媛媛■我现在已经开始自学日语了，而且我对游戏的热爱一点儿不亚于男生哦，要比游戏综合能力，班上没几个男生赢得了我，不是说笑，我很严肃。所以，十年后我很可能进攻编辑部。

四川成都 唐林■初看风林的样子我以为他有女朋友了，后来看风林我以为他结婚了，再后来看风林我以为他被休了，现在看风林我认为他是真正的单身族！

江西九江 江航■最近上数学课和其它一些课时，发现了一些好玩的，如：连接FC；作DC⊥FC；PS⊥平面RPG；SP⊥平面FPS……等等，原来老师们也玩TV Game啊（笑）！刚刚写数学题的时候，我居然证出了CG=BD，难道真的只有蓝光才显示得出好画面吗？

北京 戴麟■我下岗这段时间里，简直把看杂志当成了一种生活寄托，不然我会很空虚、很无聊的。虽然我知道自己迟早会找到工作，但这段没工作的日子对我来说真的太难熬了！心情也很不好，我想这是自己生活的最低谷了，不敢想象以后的生活会比现在还不如。我真的想赶快摆脱现在的困境，叶子说几句鼓励我的话吧……

你需要的并不是叶子的鼓励，而是自己的坚定。不是灰心和畏惧，而是抱有希望，你已经做得很好了。

上海 瞿黎敏■作为一个父亲级的玩家，我现在游戏时间少得太可怜了，买的杂志也只能在单位休息的时候看看。在家的时候，等老婆哄孩子睡觉后我还要哄她开心，这样我才能玩游戏，不过游戏时间也没剩多少了，晚上玩得太晚会影响孩子睡觉——可怜我已经如此坚持一年了。3月26日孩子满周岁，希望借叶子此地，祝福一下家人。

家庭比游戏重要多了，你是一个好父亲。十分抱歉这份祝福有些延迟。

浙江缙云 胡家瑞■人是铁，游戏是钢，一天不玩心发慌。少了它，我就腰酸背疼腿抽筋，营养不良还常感冒！



重庆 徐宏杨■新栏目不错，但贵在坚持，不知众编还记得去年某期上《九十九夜》的连载小说否？不想再看到这类早产的夭折文了，一件事总得有始有终吧！虎头蛇尾不是一个好习惯呢。

云南开远 龙涛

河南濮阳 商夏■有一天心情不爽，在校园里散步来放松一下，突然发现前面挺着一截木头，当即气不打一处来抬腿就是一脚，心情好了许多。可是不到两秒后就被一群从天而降的叶子殴打，我顿时伤心透了。叶子啊，你太小气了，只许自己拿风林当出气筒就不许我们用一下？你不是号召大家一起打击风林么？

"自从买了PSP后，每天养成勤洗手的习惯。"

——青海西宁 谢超



PERFECT 太刺激了

●索尼这次真的悬了，一直到今年底也还没什么确定发售的真正意义上的大作，许多原本想跟定索尼的人也在犹豫。我估计PS3在今年内不会有什么翻身战的机会了，全球市场上很难卖过Wii或者360，最乐观的估计，也要等到明年春天才能恢复一些元气。

●两个月没玩FF11，最近又开始续费了，倒不是舍不得离开，只是不碰FF之后，晚上外出聚会的花费太吓人了。事实证明，游戏还是最便宜的娱乐，不过要注意适度，尤其是在春暖花开的季节，也该多出门舒展一下筋骨。

●真心感谢好朋友赠送的沙发、茶几、电视、以及饮水机，虽然自己的房间变得更加拥挤不堪了。

●今年我是爵爷的球迷，上周末曼联输球很可能引发崩溃的连锁反应，但愿今年的冠军不是切尔西。

Voice 听说SE要出廉价版游戏是怎么回事？这种廉价版有收藏价值吗？我找了半天也找不到FFX的日版，听说有廉价版所以想买一张。 From 安徽淮南 洪传玮

出廉价版这事儿本身没什么新鲜的，于厂商方面来说，基本就是再赚取一次剩余价值的商业行为；不过对于一些玩家而言，也确实经济划算，廉价版的价格一般都是2000多日元，比起初版来会便宜2/3左右，此前由于时间或经济等因素而错过游戏的玩家，倒可以享受到实惠。

但若论其"收藏"价值，叶子持相当的保留态度，至少我个人是从来不收廉价版的；因为既然都追求"收藏"了，那至少也要是初始版本吧。廉价版的包装与普通版有很大不同：原来的封面被缩小了，周围还镶着很粗的单色边（SQUARE尤其喜欢给它的廉价版镶黑边，不知道是出于什么品位），看上去就不够体面，很有缩水的感觉，令人不爽。所谓收藏主要不就是图一心理满足么，所以我觉得廉价版没啥收藏价值。

SE作为软件大厂，廉价版自然是一直在出的，像你说的FFX廉价日版其实较早时候就推出了，只是1月底时出了"ULTIMATE HITS"第六弹——FFX和FFX-2的国际版的廉价版（真绕嘴），不知你听说的是不是这个。

廉价版的游戏内容与其之前的标准版一般是没有区别的，不过也有特例，比如《影之心2》的导演剪辑版就是以廉价版的形式推出的，虽然包装不可避免地寒碜了一些，但由于其中追加的内容以及BUG的修正都是标准版所没有的，所以若要玩到真正的《影之心2》，就只能去买廉价版（但我还是要说，包装真难看啊啊啊啊啊）。

当然了，还有一些游戏带着不小的野心出阵，但销量着实惨淡。这时厂商迫不得已就会把初版也立即降价，甚至在刚发售了一个星期的时候，价格就由原价的6、7千降到了2、3千（可是初版新品哦）。稍远的例子有BANDAI在PS2上做过的一个高达游戏，近点儿的就是圣剑传说·玛娜英雄了，日本管这种现象叫"值崩"。





“买电软用掉了太多钱，连邮票都买不起了……”

——广东广州 丘義

Voice 难怪我会被闯家拒之门外，原来是不许别人说叶子好话，晕啊，那我以后骂叶子了（开个玩笑啦）。 From 广东平远 池意



不是不许，鼓励或者批评都是诸位读者的自由判断和选择，叶子哪有资格去要求什么，不过一上来就恬着脸要掌声的那是说现代相声的，我不能无耻到那种地步。

说实在的，谁都爱听好话，没听说过有人夸自己还犯急的，叶子也一样，我可不干故作清高那种事。叶子若有做得合适的地方，或者中大家的意了，诸位回信鼓励一下，本身就是正常的反馈，也算是我应得的精神回报。但我若有做得糟糕的地方，也是一样的道理，你们尽管批评就是了。而我说有一些言辞难以登上闯家，那正是因为我自知还配不上这样的话。搞笑分两种，一种是逗大家笑，另一种是被大家笑——显然，前者才是健康的方向。

另外顺便说一句，大家别总让我搞笑了，有时候我搜肠刮肚挺累的，真的。叶子本质上不是那种人，真正的我，悲观灰暗得一塌糊涂，我内心的世界伸手不见六指。

其实有时说说我的坏话也不错，你们过嘴瘾了我听着也不生气，你要是能用言语生动地勾勒出一个邪恶魔女的形象（注意得是年轻的，不能是老魔女），那我高兴还来不及呢，到时候这种来信一定登！

Voice 小编们能吃辣的吗？能一口气喝尽麻辣火锅的锅底吗？ From 广东江门 沙夏珺

难道能不能吃辣的就只有这么一个衡量标准吗……这个要求也太高了吧。麻辣火锅的锅底……热着喝？那别说辣了，烫也烫熟了；凉着喝？涮完肉的锅底老厚的一层油，能把那个咽下去的一定不是地球人。事实上，我算是比较能吃辣的，至少是喜欢吃，小时候干过一件脑子进水的事——某天独自在家百无聊赖（当然我那时还不会用这个词来形容自己），于是我在厨房翻出了一只通红的朝天椒以及一盒火柴，然后我打开了窗户就在窗台上开始烤辣椒……然后呢，叶子就把那个辣椒吃了。我也不知道自己当时在想什么，但总之就这么干了……哎呀，真是很伟大的经历呢。吃完辣椒的叶子火力十足地满屋子乱跑，也就是我不认识路，不然的话肯定就一下子蹿火星上去了。

Voice 叶子姐，我已是高三了，高考的魔爪已慢慢伸向了我（怎么听起来这么恐怖）。我现在压力很大，想着不能再看电软了，可就是放不下。所以我决定继续看，但是要有计划地看。希望能看到你对我们这个群体的鼓励，你的鼓励将成为我克服学习困难的力量。

From 江苏南通 夏东旭

又快到每年这个时节了啊。记得05年时，叶子在某期闯家的前言里写过这样的话：“当如夏花，灿烂芳华”，不知这份心意有没有传达到。

现在两年过去了，当时还在读高一的人也要面对高考的挑战了，但我的鼓励和祝福一直都没有变哦。再过一个多月，估计天气已经是比较炎热了，不过我相信你们定会在这燥热的暑气中坚定且骄傲地绽放，那是一种无惧压力的情怀。

话说回来，这也是我主持家的第三个年头了，如果以高中三年来看的话，今年也可以算是我的高考吧——到时候大家来回头检视评判一番，看看我这几年究竟做得如何。大家在考场上展示自己的收获、为自己拼搏一个理想的未来；而叶子也依然会在这几张纸上书写自己的答卷，一份只要我在这个位置上就会一直努力认真做下去的答卷。今年，我陪大家一起高考。

也同样要祝福面临中考的诸位考生读者，恕叶子这里就不挨个儿说一遍啦，不然忙不过来啊。

Voice 不要在杂志上搞恐怖游戏介绍啦！不要连载寂静岭小说啦（除非把图片去掉）！疯叔叔啊，拜托啦，我受不了恐怖画面啊，要照顾未成年读者啊。 From 火星 高尚

大家别误会，“火星”真就是高尚读者这么写的，并非我的杜撰……叶子还不至于随便就把人流放到那么远的地方去。

实在抱歉，不知你对恐怖游戏这么敏感。但我们也并不是把整本书都搞成了恐怖专刊啊，所谓对恐怖的感受，也是可以当成娱乐和享受的，所以还是有人会喜欢，因此这些栏目也有其存在的意义。以后你在看杂志的时候可以考虑先确认一下目录，注意一下那几个令你敏感的栏目都在哪些页上，到时候跳过去就是。





猴子

●自己这两天因为肝火旺盛，加上天气干燥，所以身体一直不太好。后来从同事那里要了一点能够清火的黄连，先泡水喝，很苦；喝了几杯之后突发奇想，把杯里那一小片药渣放在嘴里含了含……后果可想而知。事后用几大杯水才冲掉嘴里的苦味。

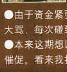
这回火是败掉了，而且对“良药苦口利于病”这句老话有了新的认识。相比各种舌头尝不到的苦，这点苦又算得了什么呢。

●春暖花开时节，万物惊蛰。然而这里的春天还是一如既往的短。稍微舒服了没几天就要到夏天了，我还没好好到外面玩一玩啊……到五月就不必想了，去哪里旅游看的风景都没看到的人多，还是找几个朋友一起聚聚，联络联络感情什么的比较好。以前许多熟识的朋友都已经天南海北了，还是及时沟通一下比较好啊。

“叶子你和你姐别拿双份薪水就行……”

——上海 Arthas





雪飞

还差一百个……

●我恨口袋妖怪！并且是那种发自内心的痛恨！

●某人跟我信誓旦旦地说要刻苦学习提高自己的英语成绩，结果学了三课书后，一个单词都不背，连课后的练习都没有做！而本人的表妹更是夸张，竟然以学英语为借口，连续一周不去学校上课。我喜欢这样的刻苦学习……

●由于资金紧张，没钱打车只能挤地铁和公交上下班，经常会碰到两人为了一点点儿谁碰着谁而大吵大骂，每次碰到这种情况，我都会暗暗发笑，希望他们能大打出手，并且同时庆幸自己拥有智慧。

●本来这期想以口袋妖怪为借口逃避手札，但是逃到哪里也跑不出叶子妹妹如同老年妇女一般的唠叨催促。看来我找到了自己除了爱财以外的弱点——惧怕唠叨……



北斗

请记得吃鸡蛋

●周末伙同一帮狗友去爬山，山下有不少拉客的司机，提供“免门票进景区”服务。当然，这不是重点，重点在于我们被人叫做“同学”了……啊啊啊，我果然还是无限年轻有为呀！巨欣慰中。

●因为我是穷人，所以最近经常去小沛家蹭Wii玩。两人合作打穿了Wii版的《雷曼疯狂兔子》之后，北斗对NDS版的同名作也产生了兴趣，事实证明，后者同样也是一款挺有意思的好游戏，莫非雷曼要借疯兔之名再次复活？

●时隔四年，林肯终于即将发行新专辑《Minutes to Midnight》。看了其中一首歌曲“what i've done”的MV，感觉风格改变很大，四年时间，歌手和歌迷，都改变了许多。5月15日，所有林肯迷们都准备欢度节日吧！

Voice 第一次写回函，但不是第一次和电软有联系，一直都只给雪飞写信，可是他不回……叶子姐，话说今年过年时我总算亲眼见到PSP了……丢人呀，小地方，没办法。我家用机只玩过PS2，至于掌机，这不才刚见了PSP……对了，还踩过一个XBOX的盒子……不过，我们无机一族只要电软在，就没什么可抱怨的了。200期过了，不过电软才13岁啊，我还是他姐姐呢！看了5年，眼见他一步步长大，感触良多啊。

From 宁夏固原 任歌

大魔王很忙，不像叶子专职负责读编交流，其实大家给他的信他都有看到，只不过难以腾出时间去认真回复罢了——而且你说他怎么回好？要是态度温和，那不配魔王之名；要是尽显邪恶本性，很可能会把你吓到，那就更是罪过了。所以魔王同学英明就英明在这里，他明白什么时候该沉默是金，什么时候该毫不容情……

刚见到PSP没什么可丢人的，对于每个人来说，这世界上总有N多东西是自己没见识过的，现实总会比我们大。身为一个个体，我们自然是渺小的，但正因为渺小，所以轻灵；因为渺小，所以自由。无论与游戏接触到什么程度，只要问问自己——在玩游戏或心想游戏的时候，自己的心情是快乐的吗？叶子想，一定是的吧。

得到自己所没有的，是收获；体味自己已经拥有的，是幸福。二者不是相互依存的关系，幸福不是只能通过获取来感受到的。

你那个XB的盒子是在哪里踩到的？难道大街上有人随便丢这东西，还是有高人啊……



风林

你就在这吧

●被《大蛇无双》和《吉他英雄2》连续打击，痛苦不已。

●春季新刊《机战FAN》第一辑热爆上市中，请所有喜欢机器人和有点儿喜欢机器人的朋友人手一本，不要错过。

●年度口袋超大特辑《口袋妖怪终极大图鉴》即将上市，请所有口袋迷收藏，不会让各位失望的，风某加班到吐血的576页，不买不行！

●再次期《电软》新强势栏目来袭，各位请瞪大眼睛仔细看，保证有趣。

●我胖了点，不过还好，大概两斤，不过想到接下来要忙活的事情，估计很快就会瘦个十斤八斤的了，真没办法。

●风某最近又创作了一首新歌，真是好听。

●本期的主题就是——四个字啊！





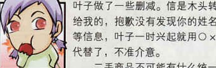
“龙哥和猴子当心随手关门时夹到尾巴。”——辽宁新宾 李岳

Voice 前一阵子我的一个在日本留学的朋友回来度假，跟我说日本的中古店做得不错，我就让他帮忙把我的那台NGC拿去卖了，外加十几个正版游戏、几十个盗版游戏，以及wavebird无线手柄一个。前两天QQ聊天时他告诉我已经卖了，才卖了500元人民币左右！我感到比较亏，觉得还不如留做纪念呢，你说呢？

不过现在有个问题，想向你咨询一下，你说这五百块钱在日本能买点儿啥呢？我想让他在日本帮忙给我那不到3岁的儿子买个玩具，能给个意见吗？或者说在哪里买值不值得，有无必要。

至于你的主持风格，一会儿“女王”，一会儿“魔女”的，倒是挺有个性，但恐怕不是每位玩家都能接受的，特别是年龄稍大的玩家，就感觉有些“儿戏”。

From ○×△□



原来的Email比较长，请恕叶子做了一些删减。信是木头转给我的，抱歉没有发现你的姓名等信息，叶子一时兴起就用○×代替了，不准介意。

二手商品不可能有什么统一的标准定价，不过推想起来，GC一算不上什么年代久远的稀罕货，相对缺乏收藏价值；二则它的功能可以被Wii全面兼容和替代，更是影响存在意义了，所以单机器卖个几百块钱（人民币）估计也差不多了。你觉得亏的原因是因为还有那十几个正版吧（D版和手柄就先别算了吧），但叶子跟你说，其实咱亏就亏在了托朋友在日本卖……当然不是你朋友的错，而是“这东西在日本估计都卖不掉了”——这是叶子特意咨询了我的一位著名的“二道贩子”朋友所得到的答复，我是相当地信任他，我的Z版游戏都是托他买的。所以上面说的几百块钱价位其实是国内价，国内的任FAN还是肯花这个钱去收的，而在日本能卖出这个价钱去，恐怕已经算可以的成绩了。而且涉及到游戏的素质以及机器的品相等问题，二手商品的价格实在有很大的波动。

500块钱换算过去……也就粗略当它是3500日元吧，这笔钱在日本，差不多可以买4、5碗拉面的样子……玩具手办模型的话，做工好一些的就肯定不止这个价了，4000多日元已经是一般价格了。不过你的孩子还很小，买做工精细的也没必要，其实可以考虑一下扭蛋、食玩一类的东西。日本很多店里都有这种机器，里面预先放了很多小玩具（一般都是动漫角色模型之类的，装在一个塑料蛋里面，所以叫扭蛋），然后直接投硬币进去，机器里的扭蛋分好几种，会掉出哪个来就凭自己的运气了。根据模型的做工以及角色人气度的不同，投币的标准也是不一样的，一般是100-300日元一次，当然如果是当红动漫对应的扭蛋可能会更贵。

每次都肯定会掉扭蛋出来，但如果想把一套都收集齐了可就比较费事了，因为难免会重复，或者某个扭蛋被设定为稀有品，不是每台机器里都有的。当初我们去TGS的时候，蓍子同学就站在一台机器前嘎啦嘎啦地扔进去好几千日元，可结果还是没集齐，最后人是硬被我们抱走的。

叶子一时只能想起这个建议来，但我不太清楚这种玩具有没有年龄限制，就是说如果给过小的孩子玩会不会造成化学过敏或者误吞咽等问题，这些还请一定注意。其实这事儿你直接去拜托在日本的朋友不是更好，跟他说趁休息日跑去商店街，随便逛几家店就能找到合适的东西。

关于我的主持风格，很感谢你的意见。只不过当我站到台上的时候，不同的人对我有不同的期待，我只能尽量地一一去满足，这个过程中我的表现或有不当之处、或有失偏颇、或过犹不及……难以保证对所有人的口味，还请原谅。

至于“女王”和“魔女”之类的说法，的确是我受动漫游的毒害甚深，继而想出的自娱自乐的小任性。看在叶子年纪尚小的份儿上，不太习惯的读者还请包容，大不了我以后少说就是，但你们不准介意。



Voice 叶子姐说fan金城武，那玩鬼武者是不是因为金城武呀，我倒是因为鬼武者而喜欢上了金城武。

From 吉林通化 商俊卿

还真不是，这样一款AVG很对叶子的胃口，纯是出于游戏本身的理由，没考虑什么明星效应。更何况1代玩到后来，我都是让左马介穿上隐藏的熊猫服装出场的——脑袋上扣一讪笑的熊猫头，压根儿就看不出来那是帅帅的金城·武啊。

其实鬼武者系列里，我最FAN的是2代，2代的主演松田优作第一眼看上去无论如何不能用帅字来形容，但这个老男人越看越有味道，武士的情怀和风骨展示得淋漓尽致。不论是金城武还是松田优作，看来我的确喜欢沉默寡言的男人。

别误会，我可不是单因为这个才推崇2代的，鬼武者2的手感确实好，个人心目中最好的几个ACT之一——并不包括平台跳跃类，随时都有可能一下摔死的游戏令我相当缺乏安全感。

“管他厂商拼成什么样，我玩喜欢的游戏就成了。”

——贵州毕节 陈瑾

Voice 买PSP有一段时间了，觉得其上的游戏实在令人汗颜，缺乏大作。其实本人最希望能有生化4或0的移植作……不过现在只能用PS模拟器在上面玩生化2、3。唉，听说最终幻想新作会在今年登陆PSP?

现在最期待的就是FFT了，不知PSP上会不会推出英文或中文版，只能每天企盼了。

From 安徽合肥 黄轩



PSP上吗，如果你不玩怪物猎人的话，叶子搜肠刮肚也只能想出一个建议——玩KANON吧，只要你能接受那上世纪90年代末的原版画风……

PS模拟器是好东西啊，拿它来回味那个时代的经典作品很是方便，月下、PE、天诛……都在我的回顾之列。不过你的那个希望有点儿不太靠谱……生化4和0的移植作？移植到PSP上？……就算它作为掌机而言机能确实很强大，但这愿望也太奢侈了吧，叶子觉得恐怕是相当的不现实。

FF的确会登陆PSP，不过“新作”两个字是谁告诉你的？FF1——4月19号，FF2——6月……史艾打着FF20周年的名号都在预谋些什么，你就自己捉摸去吧……当然了，腹诽归腹诽，叶子还是要客观地说，商业行为这事儿，不存在什么道德评判。

FFT的重制版倒是值得一玩的，至于汉化版吗，你很可以期待一下我们国内的汉化团体，而且毕竟已有了PS版的汉化在先，PSP版中文FFT相信很快就可以推出。

Voice 叶子说风林喜欢看美剧，不知叶子喜欢吗？我推荐《越狱》！真的是经典中的经典，每次到看似山穷水尽的时候都会柳暗花明，有惊无险，这才是真正的电视剧！得，一提美剧自己有些激动，语无伦次还请叶子见谅。

From 河北保定 李嘉炀

得，希望我的回答不会打击到你……其实叶子对美剧没啥兴趣，虽然我的英文比日文好。在美国念书那阵儿电视节目实在是把我给看伤了，好不容易换一台看到一日本动画片还是英语配音的，听得我直想拿墙撞脑袋。还有时更不幸，电视节目里的人一口地道的美国黑人英语，刚去那阵儿我还真是啥都听不懂，当时叶子义愤填膺地设想：等以后咱国家真正富强了，什么英文、什么日语……统统让他们学汉语来，到时候还不跟他说普通话——太深得咱也别弄，就老北京胡同里的土话，直接把丫唬得找不着北。扯远了……总之西方资本主义的娱乐节目要是电影长度的我还可以接受，但电视剧一般就超出叶子的承受能力了。其实也没啥特别原因，就是不太想看，很多情况下我的口味还是挺东方的。编辑部的俩美剧饭，一个木头、一个北斗。其实国产电视剧有些挺不错的，别看我们的电影现在基本只剩下搞笑这一条路了，但电视剧方面的确有好作品的。话说我有几位朋友极强，国产电视剧从雅到俗、从赞到烂、从早上8点档到凌晨午夜档……无一不知无一不晓，这其中还包括很多电视直销广告，他们都津津有味地将其当喜剧看，真羡慕他们这么有闲以及轻松的心态。

Voice 有一件事想不通，请叶子姐指教一下：风林既然已经想做个坚定的单身一族，那他干吗还要减肥减得那么彻底呢？他又不会去追女孩子，看来他还是有叛变的倾向嘛！

话说现在众小编的手札头像还真是诡异，叶子为什么不在后面评论了？难道是你良心发现，知道背后议论人是一件不道德的事了吗？

From 辽宁凤城 马振原

拜托，他不减的话会影响通行的。办公室里通路狭窄，堆满了各种稀奇古怪的物品，这要是以木头未减肥前的壮硕程度，跟他擦肩而过的时候被其无意中一撞，你可能就飞了——不是栽进一个装满来信的大箱子里，就是摔倒在一大堆饮料瓶子中。减肥是公益事业，跟单不单身的没啥必然联系。

话说回来，你咋知道他不会主动去追女孩子呢？光看其上班时端正严肃，你咋知道他下班后啥样？你尾行过他吗？没有调查就没有发言权，告诉你，我就见过他追女生，人家都在车上了他还不依不饶地追着跑呢，你说这人……一边跑还一边喊：“大姐，等等！夹着我衣服啦！”——也是，那公交车门关得的确快了点儿。

你觉得手札头像诡异？呀哈哈哈，那就对了，我们就是要制造这种效果，彰显个性。至于评论的问题么……叶子当然一直都知道背后议论别人是不厚道的事情，不过你放心啦，我从来都没有良心发现过。不写那些评论的原因？就是我犯懒而已，而且就那么两句话的地儿也说不爽，本小姐真要特别想背后议论某人，在正文里找个地方随意挑封信回复就能扯到他身上去，所以就不在手札里抢他们的风头啦。

你现在是不是特无语？你是不是本以为叶子会端庄地解释这些事情？嘿嘿嘿嘿，梦幻破灭了吧，我早说过我很邪恶。



新疆乌鲁木齐 李希岩



重庆 朱康伟■PS3太贵了，我的神啊、上帝呀，以及老天爷呀，价减减吧！我买不起啦！

河北张家口 徐翔坤■叶子，我真的不想再感受只能远远观望而不能进家的感觉了！虽然说距离产生美，但家的感觉是最好的。

浙江金华 章文强■已经漏了两期电软了，而且很讽刺的是，都是最后一本卖完不到10分钟。为什么电软不多发一本呢！本来想寄枚炸弹的，但是家里穷得只剩一台GBA了，而且要是不小心把小沛炸到，我就是罪人了。

广西梧州 熊迪■叶子，我开始眼红你了，因为北京有白莹莹的雪花，还有……有……对，还有黄澄澄的沙尘暴。

贵州贵阳 张梦洁■继零的特辑之后，又看到了生化和寂静岭的专栏，电软又给了惊喜。

河南郑州 甘一凡■这个问题困扰我很久了——为什么每期电软封面的左上角总有一个流露着忧郁神情的龙哥的大脑袋？强烈要求换成叶子的大脑袋！

陕西西安 张磊■6月份就要高考了，现在的心情是说不出的紧张，却又带着几分期望，总之复杂至极。老妈说，考上大学PSP和NDSL就都有了，嘿嘿！虽然我的成绩不怎么出众，但有了朋友的鼓励和电软的陪伴，我不是孤单的。

游戏对你生活的重要影响

重庆 王建旭■放松、开心、感悟、成长。

河南许昌 张雨晨■教会我不乱花钱（存钱）；教会我挥金如土（买机）。

吉林延吉 申健■忘去疲劳、忘去孤独、忘去无聊、忘去悲伤、忘去一切不愉快。

安徽淮南 李翔■买东西不叫买东西，叫入手；管老师叫BOSS，管跑步叫DASH，酷！

黑龙江齐齐哈尔 赵志新■快乐、快乐、还是快乐。

河南洛阳 郭亮■让自己更快乐，让自己更热血，让自己更知道珍惜。

天津 陶旭■就算自己一个人时也不会寂寞。

甘肃嘉峪关 邓桥■每当做了错事便联想到S/L大法；本能地对地上一切发光的东西感兴趣；越来越爱和陌生人说话；手表闹铃一响就开始到处找“雷”；骑车时总有去蹭一些旁边车的冲动。

福建龙岩 孔志诚■给与我一样长期和游戏“分居两地”的人一句话：“两情若是久长时，又岂在朝朝暮暮。”

广东珠海 曾维■刚买PSP，对它了解少之又少，正好看到有本《PSP终极奥技》，高兴的我要死，我一定要买！

山东烟台 曲涛■现在的我是一名俄语翻译，在我的包里，除了厚厚的词典之外，还必定要有一本电软。我没有杂志上介绍的各种主机，因为我没有时间玩，但这么多年我养成了看电软的习惯。现在我经常出差，所以想买一台PSP，能伴我度过漫长旅途。

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛



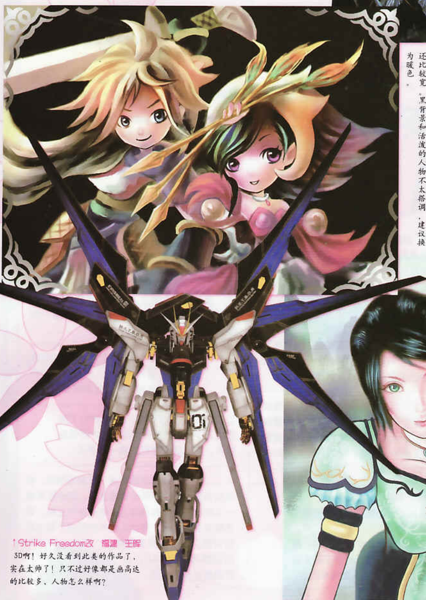
←劳拉 黑龙江 张渡志

能给我留下深刻印象的作者，通常都有非常明显的自我风格。你这幅画也很不错，画风偏欧美。



←恶魔城 北京 邢佳炜 张珏

临摹这幅作品的实在是太多了，同时因为原画的风格独特，因此临摹者也都是照葫芦画瓢。永远记住，临摹是第一步，最终的目的是原创。



←圣剑传说 上海 JONY

这幅画的风格可不像你啊，可见你能够驾驭的领域还比较宽。黑背景和活泼的人物不太搭调，建议换为暖色。

↑Strike Freedom改 福建 王晖

3D啊！好久没看到此类的作品了，实在太帅了！只不过好像都是画高达的比较多、人物怎么样啊？



↑绫波丽 福建 游宇翔

要不是看到你为作品命名，我还真看不出这是绫波丽。简直就是一个楚楚可怜的女高中生嘛。



←星影 上海 JONY

按照某部分身材的比例来说，这绝对是TECMO的风格……这幅作品在人物和背景上的搭配就比较完美了。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

绘卷 无言之传神

VOL.03

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/荇菜

朱刃

在《Shinobi忍》这样一部“男人戏”中，女性角色的地位难免沦为“花瓶”。实际上，朱刃在剧情中的确是一个关键性的人物：正是她解开了产土的封印，才导致了胧族的灾难。不过，你也很难因此而责怪她，因为她只不过是想要挽救自己爱人的生命而已。

绘图中的朱刃穿着紧身的服装，利落的短发和一手撑腰、一手持剑的姿势都展现出她作为忍者的风采，而微微飘动的袖摆又在阳刚中透露出女性固有的柔弱。背景中的都市寂静而冷漠，天空的色彩也无比肃杀。而我们最应该注意的则是朱刃的眼神：似乎让人可以触碰到她性格中的坚定，却又隐藏着一丝无法逃避的忧伤……

龙哥热线

阳光明媚的春天终于算是正式驾临了，希望各位读者朋友除了玩游戏也多出去走走，有益身心。

自助火锅四小时就给吃趴下的废柴龙哥

龙哥好！我是贵刊的一名老读者，最爱看你的栏目。1、我的老三万挂了，我想再购入一台新的七万，请问七万型里什么型号最好、最新？此外，机子飞盘是什么原因？2、七万的机子容易烧机，我想给它配装MODOBO3.0的改机芯片，是不是可减小烧机隐患？竖着玩好吗？3、在购机时再买个新光头，以防坏机时买不上全新光头，这样行吗？光头若长期保存不用会不会老化？4、"龙珠NEO"里，怎么才能增加配合道具的几率和机会个数？5、我刚接触《王国之心2》，想问您十字键的上下左右各代表什么形态？（甘肃兰州 张凯）

1、7万系列各型号间都差不多，没有什么所谓的"最好"，不过77系列明显是目前最新的。所谓飞盘（注：非指用手扔的某道具），一般是由于光盘品质差异直接影响激光点聚焦精准度，盘片倾斜会造成光束点歪斜，盘片厚薄不均会造成光束点聚焦不准。在碰到类似造成聚焦问题时，一般光头就会通过透镜倾斜来调节聚焦，如此一来，时间久了之后，就会造成负荷过重，从而影响光头的读取。如果有其他的聚焦问题再次出现时，此类光头的调节也会受到限制，从而导致飞盘情况发生的可能。2、上期就说过了，现在7万系列的各种芯片间早已没什么区别，竖着玩也是一样的，没什么不好。3、龙哥认为没什么必要，只要平常使用时爱惜一点机子，还是能够撑上几年的，你不会真打算让这台PS2鞠躬尽瘁死而后已数十年吧？现在市面上的光头除了原机里的之外也基本上都是组装货，现在买以后买没什么区别。4、概率？"龙珠NEO"的道具合成没有什么概率一说，你只要按照杂志攻略上刊登的合成公式进行融合即可。5、《王国之心2》里的变装并不是通过十字键来直接对应的，而是在战斗菜单的第四项（也就是最下面那一项）的"DRIVE"，当DRIVE槽积累到一定数量后再选择这一项进行变装，本作中索拉一共有5种变装形态，其中红衣勇者形态的发动条件是Drive 3、Goofy在队；蓝衣智者的发动条件是Drive 3、Donald在队；黄衣大师形态的发动条件是Drive 4；白衣最终形态的发动条件是Drive 5；另外还有一个黑色的无心形态，发动条件是Drive Max时随机发动，无心装在有队友挂掉或变身为最终模式时是不会出现的。

春节期间，我去电脑城买了台PSP，2.71版主机+4G记忆棒+贴膜+线控耳机+包+挂绳，一共花了2200元，由于买之前没有查阅相关资料，买的时候又是匆匆忙忙的，直到看了这期电软以后才发现原来我被美女促销员给宰了。PSP现在有恐怖类型的游戏吗？掌机下载音乐、电影、游戏等会中毒吗？有影响吗？你们那有专门介绍PSP使用方法和硬件性能的书吗？（广东广州 郑明）



PSP上的恐怖游戏啊，《恐怖惊魂夜》算一个，已经发售，不过这游戏里文字量比较大，日语不是很好的话玩起来会不大方便。另外，预定还会推出《寂静岭·起源》，不过目前仍然是发售日未定，其余就没什么好说的了。从网上下载东西，什么都有可能，所以还是小心一点比较好。最近新出的一本《PSP终极奥技》对这些东东介绍得比较全面，相信会对你有不小帮助。

龙哥，你好！同学最近把他的PS2卖给了我，他给我的有PS2 50008型，两个原装手柄、一个记忆卡、变压器，一共1300元，他的PS2是04年在日本买的，你感觉值吗？他自己DIY了一个40G硬盘，还给了我一个引导盘，说是玩硬盘游戏的，但我试了几次也没引出什么游戏，是不是得用什么特殊的方法？PS2加上硬盘开机时的声音还是蛮大的，应该是硬盘在转吧，但一会就不转了，但最近玩真354时开机和以前一样响，一会不响一会又继续响着，我一直玩，它一直在响，一看把硬盘拆下来，不响了，一摸好热，怎么回事？别的游戏一进游戏界面就不响了，奇怪难道是D版盘的原因，PS2加上硬盘有什么用呢，那时同学可以把游戏拷贝到硬盘用PS2来玩，真的？那怎么拷呢？是不是得用电脑？最后小问一下，电击DVD说有什么特别附送蓝龙音乐集、圣剑传说CD，好像用DVD机读不出这些内容，难道用PC光驱？（天津 小小罗）

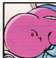


50008型？这不是传说中的俄罗斯版嘛。龙哥记得04年的时候还特地在热线里专门介绍过这个型号呢，不过你同学怎么会跑到日本去买俄罗斯版的PS2？理论上来说在那边应该比较难买到。朋友之间的这种交易，你自己觉得合适就行了，龙哥不好就这种事情说太多。没什么特殊方法，如果你的硬盘已经安装在PS2上的话，只需要运行引导盘——应该是HDLOADER吧？之后在主界面里选择PLAY，之后再选择相应的游戏即可。你"没引出什么游戏"会不会是因为那块硬盘里现在并没有安装任何游戏？建议你找那个同学问清楚先，如果没有的话就得自己安装了。硬盘转的时候会响这是很正常的事吧？特别是刚启动的时候，跟电脑一样，只要声音不是特别夸张就行了。不是说了吗？给PS2加硬盘就是为了将常用游戏拷贝到硬盘里直接运行，节省光头使的。方法也是用引导盘启动后，选择"INSTALL"，之后放入需要拷贝的游戏光盘，取一个方便自己记忆的名字，等安装完毕后再选择该游戏PLAY即可。那些内容是需要用电脑打开才能看到的。



↑你所说的引导盘应该是刻有HDLOADER这款软件的盘。

1、两年前，《战神》发售的时候有一批盗版光碟会出现中途死机的情况，据说到了《战神2》还有这种问题，请问这个传言是真的吧？另外这一情况是盗版特有的，还是游戏正版也有这种情况？2、听说《战神2》本身存在诸多BUG，那么龙哥能否为在下列举出所有现已知道的即使在使用正版情况下也会出现的BUG？3、在下现在想购买PS3，据说PS3主机是无区码限制，可以通读各个版本的游戏碟，我是想问一下，在不考虑今后对PS3改机的情况下，PS3对向下兼容PS2的正版游戏有区码限制吗？说白了就是，我心灰意冷的日版PS3能否运行美版PS2游戏，或者我买台美版PS3能否运行日版PS2游戏？（江苏南京 王骞）



1、这种情况在《战神》中的确曾经出现过，而且在这次的《战神2》中也出现过类似的问题，不过这都只会出现在那些盗版光盘中，如果购买的是正版游戏的话，则不会有任何问题。在这次的《战神2》盗版盘中，问题最明显的就是第一批出来的盘，正常流程下在通往命运女神神殿的断桥边上会遇到伊卡里斯之后发生战斗得到伊卡里斯之翼，但在这批问题盗版盘中，到了这里则只能看到伊卡里斯的半边翅膀，无法引发正常流程，也就等于卡死在这了。这种情况直到第二批盗版盘出来后才得以解决。以上故事告诉我们——玩游戏还是买正版的好。2、如果使用正版《战神2》的话，基本没有问题，不过龙哥倒是听说过一个BUG：在不死鸟神殿那个布满地刺的房间，先扳动机关收回地刺并转动开门的机关，之后发动时间停止，但是不要从右前方的门通过，而是退回去存档。之后再去过那个机关，如果失败重来的话就会发现收回地刺的开关扳动不能，直接导致游戏无法继续下去。3、很遗憾，虽然PS3的游戏不分区，但在兼容PS2游戏的时候还是分区的，也就是说日版PS3不能允许美版PS2游戏，同样美版PS3也不能运行日版PS2

游戏。不过龙哥倒是很奇怪，难道你花那么多钱买台PS3回家就是为了玩PS2游戏？真是何苦来由。从一名普通玩家的立场出发，龙哥并不支持你现在购买PS3，真没任何意义——当然你要是一铁杆索饭非想买台PS3回家以表忠心或是现阶段PS3上真有哪款你特想玩的游戏的话，就当我什么都没说好了。

1、PSP到底是什么来联机的？有的说蓝牙，有的说WIFI，有的说WLAN什么的，麻烦你解释一下，我觉得应该是LAN，但机子装电池那里又印着WI-FI怎么回事？2、PSP上的GTA共有几部作品？我最近去电玩店里下载了一部GTA，发现和以前的一样，但我没有发现这部作品有正版，正版的只有上一代的，新作也没发现《掌机迷》上相关攻略，怎么回事？3、请问PSP上的组棒和原棒在质量上有区别吗？我现在用的2G的组棒，180拿到手的，价钱合理吗？4、关于容量的问题我还是有点乱，如果我没记错的话，一张DVD的容量是17G，那所谓的D5、D9、D10、D18什么的，又是怎么回事？一张DVD究竟容量有多大，我记得一张HD-DVD的容量是30G，蓝龙这部作品用了三张HD-DVD，难道这游戏有90G这么大啊？我乱得很，麻烦你耐心解释，还有闪存是什么意思？一张DS卡容量有多大？5、一盘正版UMD应该是MADE IN哪里呀，我买了盘UMD，游戏说明书竟然是中文的，怎么回事？PSP不是不面向中国发售吗？那为什么许多机子上都印的是MADE IN CHINA？6、真的有几十元的UMD吗，我问电玩店的老板，他说以前有，现在卖完了，最便宜的是180。

（贵州遵义 忧郁的小野兽）

1、PSP是通过WIFI进行无线网络联机的，龙哥先给你解释清楚这几个名词的区别：WIFI和蓝牙都是无线通信技术的一种，PSP对应的是WIFI，而不是蓝牙；而WLAN其实是Wireless LAN的简称，即无线局域网。如果你是利用PSP的WIFI功能和几个好友聚在一起（空间距离很近），那么你们就相当于建了一个WLAN，如果是和远距离的玩家一起玩，那么就不是WLAN了；但不管怎样，都是使用的WIFI。了解？2、PSP上的GTA一共出了两作：“自由都市故事”和“罪恶都市故事”，前者是PSP版原创、后来逆移植给PS2的；后者则是移植自PS2版同名作。3、现在组棒和原棒质量上相差无几，现在也就这价钱。4、17GB的那是D18的DVD，D5的容量是4.7GB，D9的是8.5GB，D10则是9.4GB，具体含义以前热线已经多次介绍过了。XBOX360是支持HD-DVD，但是360上的游戏未必都是以这个做载体的，也还有用D9盘的，而且HD-DVD也有15GB、30GB、45GB以及最新研制出的51GB等多种容量，再有用了三张盘并不代表这三张盘全都塞满了，所以90G的结论是不成立的。目前流行的迷你移动存储产品几乎都是以闪存作为存储介质。闪存作为一种非挥发性（简单说就是在不加电的情况下数据也不会丢失，区别于目前常用的计算机内存）的半导体存储芯片，具有体积小、功耗低、不易受物理破坏的优点，是移动数码产品的理想存储介质。到如今为止DS游戏容量最大的是1Gb，也就是128MB。5、无所谓MADE IN 哪里，PSP本来就有港版和台版的行货，看到中文说明书没什么好奇怪的。PSP只是还没有发售大陆的行货版，并不是“不面向中国发售”，这个概念请你一定要弄明白。“MADE IN CHINA”的就一定是卖给中国大陆地区的吗？这二者完全没有任何必然联系。龙哥也学叶子同学使用下星爷的台词，七窍流血是七窍流血，死是死，这是两个完全不同的概念！6、以前确实有过这么一批廉价的UMD盘。

1、352猛将传、龙如系列、战神系列、零系列有没有中文版？353猛将传，你能弄到手吗？D版的。2、关于日本战国史的书你能弄到手吗？每期只看一页根本不够。

（内蒙古巴彦淖尔 张凯）

1、这些游戏都没有中文版。352倒是有中文版，但352猛将传并没有中文版。D版的请自己去游戏店寻找，运气好的话或许可以找人给你刻张盘，我们是不提供这种服务的。2、这个问题，你就得问魔王了。这家伙是个标准的战国迷，最近才花了数百两银子从日本买了数本战国方面的书籍，每天下班都抱着一本看得不亦乐乎，当然，也因为这笔支出心疼得不亦乐乎。不过他那的可都是全日文的书，估计你看起来会有一定的难度……

1、小弟于2006年11月购入一台PSP，但不久前出现了一点毛病（1.5版）：音乐、图片、ISO游戏都可以正常运行，但退出不了游戏，按下HOME键，光标停在“否”的那个字上就不动了，每次都要重新关机。模拟器显示不出ROM，现已送去维修，维修员说主板没查出问题，重刷机也不行，都大半个月了还没查出毛病。2、PS2版《生化危机4》我有日版和美版，存上档后再读档，游戏资料就坏掉，两款游戏都是如此，请问是PS2的毛病还是记忆卡的毛病？ 我的PS2是70007台湾版。

（江苏南京 孙久杰）

1、1.5版的，那你使用的应该是DEVHOOK吧？可能是DEVHOOK有问题或者DEVHOOK的插件有冲突，这种问题龙哥没有拿到机子也不是很好判断。2、一般来讲，出现这种情况应该是记忆卡的问题。你能不能借到别的记忆卡试试？如果在别的记忆卡上使用没问题的话，那就可以断定是记忆卡的毛病了。还有，别的游戏在现在这块记忆卡上使用有没有问题？如果没问题的话那就比较有可能是记忆卡存取位置的问题——把信息存储到记忆卡上，就像是把数据存到电脑的硬盘，如果有的位置坏了，就会存不上。若真是这样的话，就只能通过格式化记忆卡来解决。

我二月底入手了一台二手PS2，当时试机也没什么问题，读碟十分流畅，声音也不大。现在有几个问题：1、为什么机子外壳为50006，而进机子显示为50000？2、日版机能直插电源吗？我的用得是直插。3、现在七万型烧机率高吗？有什么方法降低或避免？4、AV线换什么最好？色差、S端子还是D端子？要能在普通TV上用，不是HDTV，我家是29寸CRT的长虹。5、我机子的光驱，80%时候按出仓键后，不管是拿出碟还是放碟，都有光驱自动收回的情形，有时按出仓键光驱也不会出，要连点几下才出，为什么？竖着放100%出不来。6、假如买了20G的PS3，能以移动硬盘接到USB上或用PC硬盘代替吗？7、一个标准大小的PSP游戏，大概多少G？龙哥认为要是经典游戏都吃，大概入手多大记忆棒合适，价格？8、DS电池寿命为多长？最多能充电多少次？国内有卖电池的吗？9、为什么有的网站上发布下载DS ROM的时间，比《电软》上的发售表时间早呢？

（安徽淮南 徐亮）

回答问题前，龙哥先通知你一下，由于问题太多，而且其中不少都是与游戏无关的问题，所以这里龙哥只会挑出部分问题进行回答。毕竟热线版面有限，不可能只回答你的问题，请你见谅。1、机子的型号应该以进入后查看到的实际显示内容为准，你那台二手机外壳肯定是从别的港版机上拆下来给换上去的。2、很简单，你这台机子原来是50000日版机，后来翻新时电源板给换了，或是换了个电容，所以能够直接220V。你这台机器整个一多国部队，高科技！说实话，虽然暂时还好用，不过前景真的堪忧。3、已经比较低了，编辑部的这几台目前都还“健在”。4、最好的自然还是D端子，你先看一下自己家的电视是否支持D端子输出，应该没什么问题。5、应该是光驱齿轮老化的原因，建议上点润滑油试试。没办法，如此东拼西凑出来的机子，毛病肯定一大堆。6、可以，给PS3换硬盘的事情早已有人实现了。如果想更换的话，建议购买希捷的硬盘，因为PS3不论20GB版的还是60GB版的都是使用的希捷的硬盘，兼容性上有保证。7、PSP游戏没有“标准容量”，不同的游戏容量差别天差地远。买棒的话4G应该足够了，三百多块就能搞定。8、任天堂官方并没有公布相关数据，不过从实际使用情况来看，龙哥手头这台NDS是随日版首发购入的，使用时间也是相当长了，截止目前为止，完全没有任何问题！国内有组装电池卖。9、你都说了是ROM了，还问啥？《电软》上刊登的都是厂商公布的游戏正式发售日期，网上发布的ROM有时会提前是因为破解者提前拿到游戏了。

↑我们完全可以自己给PS3换上一块更大的硬盘。

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

西国第一勇者——立花宗茂



立花宗茂（たちばなむねしげ）1567年—1642年。筑后柳州藩藩祖。筑前立花城主，从四位下侍从、左近将监。飞弹守。生父为大友忠臣高桥绍运（吉弘镇理），1580年成为父亲同僚立花道雪养子，拥有两位天下闻名的猛将父亲。正室为养父立花道雪之女立花暗千代，侧室矢岛八千子是足利义昭的孙女。幼名千熊丸，弥七朗，元服后改名高桥统虎，曾用名有宗虎、正成、亲成、政高、尚政、俊正、经正、信正、立斋等。

才华横溢的少年英豪

1569年，父亲继承高桥家，三岁的宗茂移居到前宝满城，从此接受体力锻炼和合战模拟的训练。不过由于父亲忙于战事无暇照顾年幼的宗茂，便委托其兄吉弘镇信负责教育宗茂。而兄长的教育方式则与众不同，一开始他要求宗茂必须打败比自己大四岁的人，宗茂完成任务后，要求宗茂打败比自己大八岁的人，直到打败十五岁的人才算结束。同时要求宗茂每看完一本书便背诵还要去跟看过这本书的人反复探讨，直到能用书中的例子说服别人为止。此外还让宗茂接触铁炮和孙子兵法等外来事物，在他的教导下，宗茂八岁时便能拉开当地全部强弓，学识也远超常人，并留下了一系列的传说。

宗茂七岁时和侍童外出打猎突遇野狗，侍童们四散而逃，宗茂却非常冷静地把老鹰放在左手，右手持刀用刀背将野狗打跑。父亲绍运见状问道："为何不将其斩杀？"宗茂答道"刀是用来杀敌的，不是用来猫杀狗，战争已经夺取了无数人的生命，不必要无谓地杀生。"绍运深受感动地说："吾子气量过人，但是绝对不要对自己的才能自满！"

宗茂八岁时与家臣一起看戏，碰巧遇到两方人因为戏中内容发生争执，周围的客人们纷纷逃离。家臣们也劝宗茂离开，但宗茂却说："戏还没完呢，我们跟争执的人毫无关系，没有什么可怕的。"并且直到演出结束后，才堂堂正正地离开。

九岁某日和道雪用餐，宗茂在吃鱼时挑鱼骨，道雪见状大声说道："如果这时在作战，你这样慢慢夹鱼肉时很可能就被敌人杀死，把鱼连肉带骨从鱼头吃掉吧！这才是男子汉的作风！"宗茂听了道雪的大喝并没有像一般小孩一样哭泣，而是遵行道雪所言吃下鱼肉和鱼骨。

宗茂十三岁时候家臣们劝他完成初阵，但宗茂却说："我现在还不够强，这样上战场只能是白白送死。不过在一两年后，我必定成为一名出色的大将！"使家臣们对宗茂冷静的判断深深佩服。

臣服秀吉 战功无数

1581年，宗茂随道雪、绍运出阵对秋月氏出战，这也是宗茂的初阵，此战宗茂与敌军大将堀江备前单挑取胜，并在家臣的帮助下将其斩杀。1582年再次出阵大败秋月、原田、宗像联军。1585年3月，在养父道雪实父绍运出兵筑后之时，宗茂当时年方十九且守城兵力只有五百。秋月种实见立花山城兵少便率八千大军入侵，并内通立花家臣樱井兄弟暗中谋反，然而却被宗茂识破，亲自将谋反的两人斩杀。面对秋月八千大军，宗茂先派家老米多比镇久率百余名兵力绕到秋月军后方，佯攻秋月家居城古处山城，引诱了秋月军部分兵力追击，然后宗茂与家老荐野增时率一百五十兵力火计夜袭秋月本阵，使秋月军陷入混乱，家老十时连贞率兵从侧面突入，伪攻古处山城的镇久也率兵夹击秋月军。结果宗茂以五百兵力大败八千秋月军，秋月种实狼狈的退回居城，再不敢动攻打立花山城的念头。同年养父立花道雪病没，宗茂继承家督之位。



1586年，年仅二十岁的宗茂立下了惊人的战功。在岛津军为统一九州侵略大友家领地时，宗茂的生父。

绍运以八百兵力在岩屋城抵挡住岛津大军的攻势，监守数日后全军覆没，绍运也与城同亡。之后宗茂断然拒绝了岛津的诱降而是坚决抵抗，积极地出城游击，歼灭了原田种实部七百人，击退秋月种长部两千人，为大友家争取了宝贵的时间。在丰臣家援军赶到后，宗茂率部追击岛津军，夺回了生父的居城岩屋城和宝满城。之后在丰臣秀吉的九州征伐中担任"筑前军事总指挥"更是表现活跃，战后秀吉因功赏赐宗茂筑后柳川十三万两千石的领地，从大友氏独立出来成为直属大名，并且赐姓羽柴。

1587年肥后发生大规模一揆暴乱，宗茂作为丰臣政权下武将参见，并且创下了一日连战十三场未曾迟到，占领了敌人七个据点，并讨取敌兵六百名的辉煌战绩。1590年响应秀吉号召参加小田原征伐，秀吉在诸大名面前称赞："东有本多忠胜，西有立花宗茂为天下无双大将。"侵略朝鲜的战争中宗茂担任先锋，与小早川隆景一起立下大功。从朝鲜撤军时，小西行长部队被包围，在宗茂的号召下，岛津义弘等人与宗茂一起救出了被围的小西行长军。

关原战败 重登大名位

关原合战前立花宗茂拒绝了德川家康战后给予五十万石的诱降，为报答秀吉之恩率领四千士兵参加西军。关原开战前夕，近江大津城主京极高次叛变，石田三成命令毛利秀包、宗义智等与宗茂前往平叛。此战宗茂夜袭敌军并不失一兵一卒，还将发挥了养父发明的"早入"射法的威力。（火药和弹药混合塞入竹筒与铁炮一起挂在足轻肩上，发射时省去了装弹时间，使铁炮发射速度为普通发射速度的三倍。）可惜在宗茂攻下城池的同时，传来了关原西军战败的战报，宗茂不得不率部撤退。路上碰到了西军残兵准备烧毁通往京都和美浓的重要桥梁，用来延缓东军的进军速度。宗茂立即阻止了他们的行动，说道："此桥对百姓也一样是交通要道，烧毁了连百姓也一样受苦。我军即使不烧毁此桥，仍有伏见的守军阻拦敌军。"事后德川家康听闻宗茂的做法称赞道："宗茂真乃刚仁具备的第一勇者。"在返回柳川途中，宗茂遇到从关原战场突围，如同杀父仇人的岛津义弘及八十余名岛津士兵，立花家臣立即提议趁机报仇，而宗茂则出言斥责这些家臣，并对岛津义弘说："你我皆为丰臣军，我不会计较以前的仇恨，请安心上船。"

十一月，宗茂回归柳川后随即遭到东军锅岛直茂以及黑田孝高、加藤清正的攻击，宗茂命家老小野镇幸为总大将，率一千三百余人封住锅岛三万二千的大军，在江上八院决战，取得了艰苦的胜利，之后因为兵力悬殊而在本城柳川城笼城抗战，不久宗茂受到好友加藤清正的说降以及顾虑到柳川领民的安全，终于开城交出城池。

战后宗茂受到改易处罚成为浪人，宗茂将妻子暗千代和大部分家臣委托加藤清正照顾，自己带上二十名家臣上洛，等待家康的原谅。于1604年终于得到了家康的原谅，重新得到了陆奥一万石领地恢复了大名身份，之后大阪合战两度出阵，并于1620年重新得到了柳川的领地。晚年更担任第三代将军德川家光的相伴众，为他讲述战国故事，而德川家光也赞美宗茂为真正的武人。1637年岛原之乱，宗茂在战事半途被任命前往辅佐总大将松平信纲，负责战略面的指挥以及有马城攻略。此时宗茂展现出昔日的风采，参阵的诸大名均以武神再临赞叹当时的宗茂。1642年，立花宗茂于江户因胃病去世，享年七十六岁，法名"大圆院殿松阴宗茂大居士"。

顶级制作人现身说法
游戏与人的情感交流 创造独特的游戏体验

在前两期中，三上真司、铃木裕、“Cliff B”等在动作游戏领域大名鼎鼎的制作人为我们谈到了对游戏开发的一些看法，以及对立志以游戏设计为职业的人的一些建议。这一期，我们将把话题的重心转到战略游戏领域中来，而为我们现身说法的就是Blizzard North的前副总裁比尔·罗珀先生。众所周知，由Blizzard出品的《星际争霸》、《魔兽争霸》等系列作品堪称即时战略游戏中的佼佼者，也是战略游戏中最具有代表性的作品。比尔·罗珀的谈话将会以《魔兽争霸3：混乱之治》作为中心，这部游戏以及资料片《魔兽争霸3：冰封王座》获得了众多奖项，直到现在仍然在世界范围内保持着很高的热度。而比尔·罗珀先生在《魔兽争霸3》的开发工作中担任了重要的职务，他的建议一定对我们大有裨益。 □责编/荇菜

比尔·罗珀 Bill Roper

“暴雪出品，必属精品”，这是玩家们用来形容Blizzard（暴雪）这家厂商的一句话。作为Blizzard North的前副总裁以及发言人，比尔·罗珀那张和蔼可亲的“胖脸”被很多人所熟悉。他曾经主持或参与了《魔兽争霸》系列、《暗黑破坏神》系列、《星际争霸》及其资料片《母巢之战》的开发工作，这些作品无一例外地取得了百万级以上的销量。目前，比尔·罗珀已经离开了Blizzard，和原属于Blizzard的几位知名制作人一起创立了Flagship（旗舰）工作室。在他离开Blizzard之前，曾经接受了我们的采访，并且谈到了关于《魔兽争霸3》的一些话题。

毫无疑问，《魔兽争霸3》是游戏史上最为经典的即时战略游戏之一。对于比尔·罗珀自己来讲，参与这样一个伟大游戏的开发工作，从中获取了什么有益的经验呢？

▲ 保持基本的理念：《魔兽争霸3》是一个带有浓烈角色扮演风格的即时战略游戏，这是我们的基本出发点和最终目标。在开发过程中，我们对制作方案做出了诸多修改，但无论如何，我们把这一理念放在最前面，所有的讨论和修改都以它作为基础。因此，在面对“如何平衡角色扮演和即时战略两种要素对游戏的影响”这个问题时，我们遇到了很多挑战。《魔兽争霸3》的关键要素之一就是“英雄”这种战斗单位。为了强调它在游戏中的重要性，最初我们设计了一种追尾视角的表现方式（例如《生化危机4》中的那种视角），并且让游戏中的其它战斗单位隶属于“英雄”。这样的表现方式使游戏看起来非常独特，很好地表现了游戏中所包含的角色扮演内容。但不幸的是，它同时也影响到了即时战略的部分，因此我们不得不放弃这个想法。不过，在改变视角方式的同时，我们也不愿意放弃它所表现出来的那种独特效果。因此，我们尽力让游戏中的环境看起来更加生动、富有活力。当玩家可以很方便地指挥多个战斗单位的同时，他也不会产生一种正在玩“沙盘游戏”的感觉，而是能够身临其境——这正是如今很多即时战略游戏所欠缺的。在开发游戏的时候，如果你能坚持最基本的理念，那么你就可以在对它进行修改的同时，保持那些关键的要素。这样，你才能开发出一个成功的游戏。

▲ 懂得取舍：在游戏开发的过程中，你可能产生无数的想法。有时候这些想法看起来十分了不起，但实际上却无法实现——有时候是因为技术方面的原因，有时候是因为它破坏了游戏的整体气氛，或者它没法让人觉得有趣。如果是这样的话，那么你必须对这些想法做出修改，或者干脆放弃它们。有时候，你可能很不愿意放弃这些想法，而是想方设法实现它。就像我前面提到的那个例子，在一年多的开发工作之后，我们不得不放弃在游戏中使用追尾视角的想法，尽管我们的开发小组是多么希望实现它。放弃一个你努力构思、并且为之付出努力的想法是一件很痛苦的事情，但很多时候也是必要的。当你必须舍弃掉某些东西的时候，你必须毫不犹豫地抛开它。你应该敢于放弃，因为很多时候你会找到一些更好的想法来取代它们，或者发现其实你根本就不需要它们。

▲ 工欲善其事，必先利其器：《魔兽争霸3》的成功，在很大程度上要归功于我们设计和使用的“世界编辑器”。关卡设计师（Level Designer）们和程序员（Programmer）一起，设计创造出了这种工具。它不但功能强大，而且非常容易使用，这使得关卡设计师可以很轻松地运用这种工具，制作出带有强烈角色扮演风格的任务关卡。世界编辑器是“制作者”和“使用者”共同努力的成功。最重要的是，我们不仅仅想要把编辑器作为游戏的一部分提供给玩家，而且希望能通过它把我们的关卡设计师从繁重的工作中解放出来，而不需要在程序设计方面浪费时间。工匠的记忆水平是和他们所使用的工具质量相关的，因此，给工匠最好的工具，才能有助于他们创造出最好的作品。

如果重新再来的话，是否有什么事情是比尔·罗珀感到不满意、并且会以不同的方式来做的呢？罗珀承认确实有这样的遗憾存在。“我们应该在将程序员和美工投入到开发工作中之前，花费更多的时间来进行游戏的设计。”

▲ 必须承认，我们在开发工作的初始阶段投入了太多的人员。你很难对一个游戏开发计划最初所需要的人数做出确切的规划，但我们所得到的最重要的经验就是要投入尽可能多的设计师。幸运的是，在这个问题产生致命的影响之前我们修正了它，不过它仍然给开发工作造成了不小的麻烦。

除了“英雄”和角色扮演风格之外，还有什么使得《魔兽争霸3》显得与众不同呢？

▲ 游戏能够使玩家产生代入感，让玩家身临其境，这是因为游戏具有互动性——这是电影所不能做到的。不过，电影也具有自己的特点，那就是它与观众之间的情感联系。观众的情绪会随着电影中的情节以及电影角色的命运而变化。这是我们游戏开发今后发展的方向，也是《魔兽争霸3》所有的关卡设计师、动画美工、音响效果设计师以及作曲家所关注的重点。从游戏性的角度来看，《魔兽争霸3》中的作战单位比起以前我们所制作过的游戏显得更有个性。即使是最基础的战斗单位也具有自己的特色，而最高级的战斗单位——英雄，则是这些部队的领袖，并且对游戏中的战斗产生重大的影响。他们有自己的名字，可以获取经验值、升级，可以购买或者找到宝物。当他们战死的时候，游戏中还会出现特别的提示信息。这些特殊的战斗单位体现了我们是如何把角色扮演的风格融入到即时战略游戏中去的。尽管《魔兽争霸3》首先是一个即时战略游戏，但这些元素为玩家提供了独特的、有趣的体验。

比尔·罗珀谈到，为了提供玩家与游戏之间的情感联系，他们花费了大量的时间为单人战役模式编写一个有趣的剧本。



▲《魔兽争霸3》中的剧情动画、专业的配音、以及那些紧紧围绕剧情所展开的任务，使得玩家在游戏中所关注到的不仅仅限于自己的游戏水平，而且还有情感的交流。随着游戏的进展，游戏中的世界和角色都会逐渐发生变化。如果我们能够成功地做到这一点，那么我们就能争取到更多的玩家来玩这个游戏，而不仅仅是传统意义上的“核心玩家”。任何现实生活中的经历和感受都可能折射到游戏中来。你是否曾经在高速公路上遭遇堵车，并且希望自己可以跳过栏杆，跑到附近的便利店去买罐饮料，就像在《横行霸道》中那样？你是否曾经在一个无趣的饭局上无所事事，把自己盘子里的菜摆成各种样式，并且吃掉那些三个同样的连成一串的菜？这让我们想起《能量宝石》。你是否曾经一边听着瓦格纳的乐曲“飞翔的女武神”，一边看着窗外的天空发呆？那就去尝试一下《魔兽争霸3》中的飞龙骑士吧。



Wii直读芯片 WiiC探秘

年关将至的2006年底，一场腥风血雨的岁末商战硝烟，开始弥漫在TV-GAME业界。SONY似乎别有用心地在11月11日推出了顶级奢侈品——PS3，接下来的11月19日，任天堂也吹响了自己——异质、创新的游戏革命。Wii主机闻所未闻的新操作方式虽然也接受着业界的质疑，但毫无疑问的是，Wii席卷了全球，虽然晚于PS3发售一周，但疯狂的销量已经让一切画出问号的声音闭嘴，发售当日销量超过PS3，一月销量即达到300万……而这股疯狂的热潮仍然在2007延续，新的一年中，Wii仍然是最炙手可热的游戏主机。对于如此万众期待的主机，聪明异常的"工程师"们在Wii发行短短不到两个月的时间内，就将其全区破解（注：全区破解的意思是指让美、日、欧三版本的游戏能在单一版本的主机上运行）。芯片的出现让中国大陆这个畸形而又庞大的电视游戏市场犹如决堤之穴，2007春节后，各式各样的芯片开始施展自己有力或无力的拳脚手段，"忽如一夜春风来，千树万树梨花开"……良莠不齐的芯片虽然提高了Wii在大陆的知名度，但对于购买劣质的克隆芯片，甚至是烂制的克隆芯片消费者来说，无疑将会为自己的Wii之旅蒙上一层阴影。

在大陆的实体电玩店或网络商城中，上市早、品质过硬、价格适中的Wii KEY毫无疑问已经成为市场的翘楚。当然，疯狂的市场需求量也让其成为了众矢之的，你克隆、我克隆，大家一齐来克隆……据笔者掌握的资料，Wii KEY厂家的出货量只能占到实际市面销量的两成左右，而且正版Wii KEY的出厂价格大约在180-200元左右，各大JS们为了谋求更大的利润（众所周知由于主机



的利润不大，为了赚钱就不得不在周边产品中找回利润），不顾消费者利益与持续的实用性，将劣质或烂制的芯片，在消费者不知情的情况下置入主机中，却以"正版芯片+主机"的价格进行销售。价格上的不透明，让Wii KEY在克隆与非克隆的争执中面临着严峻的考验。因为在品质上，似乎克隆的WiiKEY芯片也能实现所有正版的所有功能，但没有后续软件升级的支持，克隆版很可能在数个月之后就无法运行当时的游戏了。

就在此时，一款声称功能比Wii KEY更强劲、有稳定技术团队提供后续软件支持和周边扩展，而价格却比Wii KEY便宜不少的优质芯片WiiC上市销售。除了与Wii KEY相同的全区支持Wii游戏和NGC游戏外，该芯片还提供了相当多周边扩展的可能，如运行虚拟主机ROM和外接硬盘、人体输入设备，播放DVD、MP3等Wii KEY不具有的特点。而在价格上更是占领了先头阵地——100多元的透明售价让所有玩家都渴望得到"革命"的洗礼。正是抱着窥一斑以知全豹的心思，笔者通过朋友联系了低调的WiiC开发团队，希望为大家展示出这个小小的神奇芯片世界。

WiiC本体—基本功能

当然，身为一款直读芯片，首先我们可以一起了解下WiiC的基本功能，以下是官方的声明材料：

- 直读全区破解
- 直读Wii组装盘
- 直读GC组装盘
- 可执行GC自制游戏与软件
- 支持Wii/GC多碟形式的游戏
- 自动GC音频校正功能
- 五点快速焊接、简易安装
- 采用0.3mm超薄PCB版
- WiiC自带LED，可于通电后显示安装是否完成
- 支持DVD Channel/GC记忆卡端/SD卡模式进行芯片BIOS升级
- 芯片还原模式（升级不成功可还原）
- 主机升级芯片隐藏功能
- 支持目前所有规格机器
- 支持DMS/D2A/D2B芯片

当然，以上功能并不能让WiiC鹤立鸡群，那么究竟持续扩展的游戏兼容性重要呢？还是貌似有些鸡肋的多功能性重要呢？相信不同的玩家会有不同的选择，因此，笔者还是希望从WiiC的全面性方面，来探询下这款芯片是否足够优秀。

实物评测 外观与包装

笔者拿到使用防静电ESD（Electro Static Discharge）包装的芯片时，第一直觉就是这个直读芯片的轻薄短小，为



了避免飞线的困扰，WiiC设计使用直接焊接，采用了0.3mm的超薄PCB版。笔者把包装拆开来拍照的时候，才发现芯片虽然是小，但在线路的印刷、接点等细节中，都显得丝毫不含糊，背面还打印了WiiC的官方网址。他们表示所有的制程都是使用机器全自动的，笔者就曾看过一些克隆芯片的PCB版上还有过脱锡的情况，从做工和打磨的精致程度上，个人感觉该小组对产品质量要求还是比较不错的。

实物评测 安装与区域设定

WiiC在安装上有其独到之处，五点的焊接使其不同于其他所有的芯片，而操作起来也更为方便。由于有一定的焊接经验，笔者自己动手DIY接上的芯片在不到三分钟内就安装完毕了。WiiC还在芯片旁设置了一颗LED，安装完成后将主机启动，就可以通过灯号知道是否安装成功。通对主机上的POWER键和EJECT键进行操作，主机区码即可完成设定，也就是说，此时日版的主机已经可以玩美版的游戏了（反之亦然）。整个焊接的过程并不复杂，但建议没有焊接经验的普通玩家们不要自己动手，最好是拿到熟识的手机维修处或是游戏店请有专业经验的大师傅帮忙。而整个焊接最困难的就是拆机的过程了，建议大家可以到WiiBBS参考相关的拆机教程与图片，能让整个的拆装过程更有指导性。

实物评测 游戏兼容性测试

这个地方可能是所有读者最关心的，不管选择的是哪个直读芯片，大家都希望可以玩到每一个游戏。笔者自己入手的Wii是日版的，在WiiC安装完成后，把目前已经推出的日版游戏都试了一遍，结果相当令人满意，皆可完美运行。另一方面，美版、欧版中却有少数游戏无法运行，号称全区支持的芯片仍然无法完美运行所有的游戏，这让笔者疑惑不已，之后笔者与有WiiKEY正版和克隆版的朋友联系，他们帮忙测试的结果是——WiiC不能运行的游戏，WiiKEY正版和克隆版同样无法运行。笔者推测，一种情况是发布游戏的DUMP小组在DUMP过程中出现了错误，导致了各芯片无法对游戏进行识别；另一情况是芯片对游戏解码的程序软件仍然存在不足，需要进一步升级。而在与开发小组沟通后，他们的看法也是这样，因此，对于使用直读芯片的朋友们来说，可升级应是选择芯片的第一先决条件。

接下来的测试中笔者尝试用不同质量的光碟（当然价格是不同的咯）进行刻录与游戏测试，发现一个普遍的现象，当然是光碟质量的好坏与光驱噪音的大小是成一定比例的，使用质量好一些的碟片确实有助于增加光驱的使用寿命。保持低噪声的运行还能使芯片充分散热，保证游戏顺畅运行，而不出现拖慢或延迟的现象。从运行游戏的情况来看，WiiC应该算得上是成熟的产品了，接下来就需要等待开发组方面的内核更新情况了。



实物评测 刻录注意事项

对于没有刻录光驱的玩家来说，现在不少地方的JS处都能够买到便宜的D碟，包装上相当的精美，但是碟片的质量的确让人不敢恭维，有些组装盘的圆心就很明显的歪斜了，劣质的组装盘通常都是光驱读写头的头号杀手哦，建议大家为自己的Wii配置单上增加刻录光驱的预算。通过测试DVD+R/-R/+RW/-RW四种格式，笔者尝试以四倍速和十六倍速进行刻录，结果是，虽然十六倍速刻录的速度比较快，但兼容性的确不佳，而使用四倍速刻出的碟片则不存在识别的问题，相信有过PS2碟片刻录经验的玩家会更有体会吧！还有一点需要提醒大家的是，刻录+R/-RW/+RW格式光碟时，需要开启BOOK TYPE与刻录模拟，在刻录的过程中才不会出错。不过笔者还是建议大家用-R的光碟来进行刻录，这样格式的碟片应该是性价比最高的。

实物评测 Internet升级

Wii的乐趣不仅仅是独自游戏，作为次世代的主机，连接网络当然是不可缺少的性能之一。由于众所周知的原因，那么在安装了直读芯片之后，连接网络是否依然顺利呢？Wii Channel的升级是否会损坏机器呢？在笔者咨询了开发小组后，他们表示，WiiC已经设置了内置的“升级自动屏蔽芯片程序”，在使用Wii的网络服务时，芯片会自动关闭运行。

笔者抱着试一试的态度，通过D-LINK的无线路由连接上了任天堂的官方，并进行了Wii Channel的升级，在升级到2.0J版的过程中没有出现任何异常的情况，而之后连接气象与购物频道都没有问题，看来初步的测试是成功的。但之后任天堂肯定会对各直读芯片“痛下杀手”，那时就要看各个芯片厂商的技术能力了，相信对于某些“茅山道士”般卑劣的厂商制造的烂制芯片，必定会原形毕露的，WiiC的开发小组也透露出自己的顾虑，但他们表示，拥有稳定团队和多重收益的公司会保证芯片后续的升级能力，至于是否真能做到这一点，就得看以后的实际情况了。

实物评测 自制程序

笔者从WiiC的官方网站下载了自制程序运行平台——WiiC OS，运行了FC模拟器，并从网上下载了一些ROM进行测试，发现都可以正常运行。这里需要提醒大家的是，OS是基于GC端程序运行的，在WiiC OS界面下的操作是通过NGC的输入设备——NGC手柄来完成的，由于有GC记忆卡以及较强的动手能力，笔者自行制造了一块能识别SD卡的GC扩展记忆卡，ROM的运行都是需要通过该工具来完成的，WiiC的开发团队告诉笔者，除了更新内核已兼容所有虚拟主机为目标外，GC端用SD卡识别器正全面上市，想要使用自制软件的玩家们就不需要自行组装了。

实物评测 总结

整体来讲，WiiC的表现是相当亮眼的，不论在功能、游戏兼容度、运行自制程序上，都有不错的表现。价格也相当合理，拥有正厂的水平、克隆的价格，算是性价比相当高的一款直读芯片。虽然目前仍存在游戏兼容性的问题，但这也是所有芯片厂商都遇到的问题，对于内核更新的竞争，将会使部分没有更新能力的JS们倒下的，因此，相信有PS2的芯片与NDS的烧录卡开发经验的团队，是能够在这场竞争中做到持之以恒的。机遇与挑战并存，还是期待WiiC在今后的表现。

扩展篇

01.WiiC转接卡，播放DVD/MP3/MP4

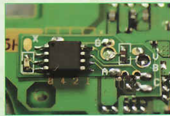
该转接卡也就是我们前边说到的GC端用SD读卡器，使用它可以让Wii运行多种GC端的自制软件。在本文截稿前，WiiC开发小组给笔者传来一份运行DVD文件的软件，大家都知道，Wii有DVD光驱，但无法播放DVD电影（无论是D版或Z版），任天堂官方曾经表示会在今年更新一批支持DVD播放功能的主机，但也向大家公示了目前的所有Wii均不支持DVD的放映。通过运行WiiC的软件，DVD/MP3/MP4等在Wii上完美的运行了。

02.WiiC Pro. 内置TF卡

WiiC小组另外透露将开发WiiC的Pro版本，该版本是连带把TF卡都安装于Wii内部，因为厚度的增加，WiiC Pro的安装就必须采取飞线。他们表示，安装WiiC Pro的好处是可以让TF卡上的自制软件运行得更快速，但在Wii游戏直读的功能上，与普通版是没有差别的，在该版本推出后玩家可自行选择需要的芯片了。

03.WiiC进阶，革命

在结束与WiiC开发人员的沟通后，他们还向笔者展示了一个更进一步的构想，据介绍，通过不断更新内核与外置设备，今后使用WiiC的玩家甚至可能体验到支持外接式的硬盘（支持直接运行硬盘中的ISO），支持键盘、鼠标、支持上网浏览等多功能，也许，这的确是一场盗版的革命……



采访后记

更新 V.S 克隆芯片

目前各厂家的直读芯片，都会有几款无法完美运行的游戏出现，一般会出现无法读取或是黑屏的状况。除了CycloWiz针对D2A芯片升级，以及WiiKEY的区码设定光盘以外，市场上并没有真正的直读芯片内核更新（解决游戏兼容度）。依照之前的经验，想要完美支持日后所推出的Wii游戏，直读芯片的持续升级似乎是无可避免的。而以目前拥有独立团队的直读芯片都无法顺利放出更新看来，克隆芯片可以升级的几率是微乎其微的。笔者知道目前很多的JS为客户装上克隆的芯片，却仍然收取两三百块的改机费用以及虚报芯片的价格，所以建议大家在下定决心购买Wii前，努力地学习和了解直读相关的知识，笔者在网络上看到了不少相关的信息，其中WiiBBS的总结算是比较全面的了。

WiiC V.S Wii新版电路

正在笔者要交稿的时候，已经收到部分渠道的可靠消息：任天堂为了反制直读芯片，在更改成光驱芯片为D2B后，紧跟着又改变内部电路版，使得改机、飞线变得更加困难。目前在新到货的日版机上，已经能看到新型态的机版。对照了WiiC的安装线路图，发现有预见性的五点接线，已经避开了这次更动的脚位，应该是目前市场上唯一不需更改硬件，仍然可以采取直接焊接的直读了。看来五点的焊接不仅仅是操作上的方便，还是保证独到技术上的一些手段啊！

在完结本文的时候，WiiC的开发小组已经将内核更新的测试版在内部进行内测，下边这3点是他们透露的情况：

01.提升光驱运行倍数为6X，兼容质量更差的光盘。

02.修正GC游戏运行兼容度，以及部分GC音效问题。

03.修正Wii游戏运行兼容度：降世神通、使命召唤3、橄榄球2007、雷曼疯兔等。

从第三点我们可以看出，WiiC在网络上将会是第一个放出“针对游戏兼容度”的内核更新芯片，当然WiiC并不是第一个放出更新的厂家，但之前其他可更新的内核芯片的厂商并没有实际改善游戏的兼容度问题，只是在更新中扩展了一些周边的功能。因此笔者反复提醒大家需要注意芯片更新的问题，将在今后的实践中证明是否有存在的意义啦！难道，朋友们不希望玩到更多的Wii游戏吗？ □文/通乐

以下游戏运行情况列表转载自WiiBBS网站

游戏名（英/中）	运行情况
0001 – Wario Ware Smooth Moves – 瓦里奥制造・舒缓移动	完美运行
0002 – Tony Hawks Downhill Jam – 托尼霍克滑板	完美运行
0003 – The Legend Of Zelda: Twilight Princess – 赛尔达传说・黎明公主	完美运行
0004 – Super Monkey Ball: Banana Blitz – 超级猴子球・香蕉闪电战	完美运行
0005 – Red Steel – 赤钢	完美运行
0006 – Rapala Tournament Fishing – 垂钓之旅	完美运行
0007 – Rayman Raving Rabbids/Rabbids Party – 雷曼 疯狂兔子	完美运行
0008 – Marvel Ultimate Alliance – 漫画英雄联盟	完美运行
0009 – Kororinpa – 穿越迷地	黑屏
0010 – GT Pro Series – GT职业赛车	完美运行
0011 – Excite Truck – 疯狂卡车	完美运行
0012 – Elebits – 能源小精灵	完美运行
0013 – Cooking Mama – 烹饪老妈	完美运行
0014 – Call Of Duty 3 – 使命召唤3	完美运行
0015 – Barnyard – 疯狂农庄	完美运行
0016 – Chicken Little Ace In Action – 四眼天鸡・动作天王	完美运行
0017 – Ennichi no Tatsujin – 庙会达人	完美运行
0018 – Far Cry Vengeance – 孤岛惊魂・复仇	完美运行
0020 – Need For Speed: Carbon – 极品飞车・碳化	完美运行
0021 – Sonic and The Secret Rings – 索尼克与神秘指环	完美运行
0022 – Super Swing Golf – 魔法高尔夫	完美运行
0025 – Wii Play/Hajimete no Wii – 第一次的Wii	完美运行
0030 – Trauma Center Second Opinion – 超执刀・再次执刀	完美运行
0041 – Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2 – 龙珠Z・电光火石2	完美运行
0042 – SD Gundam Scad Hammers – SD高达・革命	完美运行
0044 – Crayon Shinchan Saikyou Kazoku Kasukabe King Wii – 蜡笔小心・最强家族春日部之王	黑屏
0045 – Necro Nesia – 巨虫魔岛	完美运行
0047 – Bleach Wii Shiraha Kirameku Rinbukyoku – 死神Wii・白刃闪烁的轮舞曲	完美运行
0049 – Wing Island – 翼神之岛	完美运行
0050 – Fire Emblem – Akatsuki no Megami – 火炎纹章・晓之女神	完美运行
0051 – Naruto Shippuuden Gekitou Ninja Taisen EX – 火影忍者・疾风传 激斗忍者大战	黑屏
0052 – SSX Blur – 极限滑雪	完美运行
0054 – Eyeshield 21 Field no Saikyou Senshi Tachi – 光速蒙面侠21・赛场上的最强战士们	完美运行
0055 – Bomberman Land – 炸弹人大陆	完美运行
0058 – The Godfather: Blackhand Edition –教父・黑手党	完美运行
0059 – Teenage Mutant Ninja Turtles – 忍者神龟 旋风再起	完美运行
0061 – Sangokushi XI with Power Up Kit – 三国志11・威力加强版	完美运行
0066 – Prince Of Persia Rival Swords – 波斯王子・宿敌之剑	黑屏

继承了强大力量的勇士

用强大的“力量”，捍卫正义的英雄。

公元2051年，神秘的生物“哈迪安”对人类进行了突然的袭击！在对方压倒性的实力面前，人们毫无办法，只能坐以待毙。地球防卫组织N.I.D.F.也遭受到了毁灭性打击。

本作的主角是一名N.I.D.F.的驾驶员，名字叫哀羽愁，他能使用强大的“力量”与“哈迪安”战斗。是当今动画中比较罕见的热血型的英雄。

在本作中担当角色设计的是非常著名的动画制作人**すしお**。身为曾经以《飞跃颠峰2》、《ONE PIECE THE MOVIE——祭祀男爵和神秘岛》等作品中，细腻且充满魄力的原画设定而被人所熟知的实力派的动画制作人的他，将在本作中首次尝试设计原创角色。

“绘制原画能加入自己的想法，是一件很有意思的事。在担任动画制作的同时，从事原画绘制的工作，我的工作积极性也大大提高了。但是，从头开始设计角色确实占用了我大量的时间，致使工作非常的辛苦。”（**すしお**语）

话虽如此，但我“就像天真活泼的幼年时那样，轻松地绘制出了主角——愁”，其设计要点是“总之一定要够酷！”就这样诞生出了如图所见的充满了活力的角色们。各个表情生动，魅力感十足。

すしお君将挑战的是，并不是单纯追求真实感，而是作成同人动画式的作品。本作中对日常细小的情节也都很认真制作。

直截了当地说，身为“正义角色”的愁，时常会对自己所持的强大“力量”感到很苦恼，但他又有着“要保护他人”的强烈的想法，这种“善良”的性格简直就是正义英雄的招牌。

愁的“为了守护他人的力量”将大爆发。敬请期待本作极具魄力的战斗情节！

玲

N.I.D.F.司令的秘书。时常单独一人在N.I.D.F.内行动，似乎在寻找什么。

出门狼骑

身为N.I.D.F.驾驶员小队的队长，有着很强的责任感，并严格遵守规定和命令。

キスダム ENGAGE planet

制作组成员■原作：长刚康史、**サテライト**/导演兼剧本构成：长刚康史/角色设计：**すしお**/机械设计：河森正治/其他设计：森木靖泰/音乐：MIX DELTA/动画制作：**サテライト**

声优成员■哀羽愁：小野大辅/七生愁：中村优一/流姬那由乃：水树奈奈/流姬那乃亚：远藤绫/出门狼骑：乃村健次/猪尾亚久里：川田绅司/沙沙罗树：甲斐田裕子/熏京香：弓场沙知/真崎：小西克幸/玲：柚木凉香

故事简介■公元2031年。在持续着空前繁荣的人类面前，突然出现了异形生命体“哈迪安”。在其出现的20年后，“哈迪安”突然大量繁殖，并开始攻击人类。身为地球防卫组织N.I.D.F.驾驶员的哀羽愁，也被无情地卷入了抗击“哈迪安”的战争中。本作的具体情报将会在官方主页http://www.kissdam.com随时更新，喜欢王道英雄式动画的朋友们，一定不要错过哦！！

选手宣言

●哀羽愁

小野大辅

如果人类面临灭亡的危机，在最后时刻我会去拉面博物馆，用一天的时间将全店的拉面吃一遍。（汗）如果能得到像愁一样的力量的话，我将用它来守护所有爱我的人。（那不爱你的人呢……再汗）愁通常会给人以“燃烧的火焰”、“红色的鲜血”、“照亮他人的太阳”等等印象。补充一下，愁的头发也是红色的（笑）。这种“热血”的部分自不必说，反之，我更想认真地演绎一下愁所背负的痛苦与悲伤，或者说是“阴暗”的部分。

猪尾亚久里

N.I.D.F.的驾驶员。视愁为竞争对手，能直白地表达感情，本质上也不算坏人。

流姬那由乃

N.I.D.F.的科学主任。是一个外表柔弱但做起事来丝毫不输给男性的女人。

·哀羽愁

身为N.I.D.F.的驾驶员。使用由乃托付给其的"力量"，与"哈迪安"进行战斗的孤傲的英雄。时常苦恼于"自己要被迫战斗"的事实。但一想到"要保护其他人"的时候，就会发挥出真正的实力。

梦回FF11

依然公告：

投稿信箱purest4u@yahoo.com.cn你们一天记不住我就一直唠叨下去。

不知诸位对话剧有没有兴趣，我是挺喜欢的，觉得那才是真正见功力的东西，是一切表演形式的基础。个人最喜欢的作品当属《雷雨》，戏剧张力、矛盾冲突、人物形象……无一不令我震撼或感动，真是一部难以用言辞形容的杰作。而且无需表演，单是剧本的文字本身就足以引人入胜。我这辈子，没JAN过几个高雅的文学艺术，但《雷雨》至少算一个。

本次的第一篇文章，很值得一读。

这期的主题，是问。我那天突发神经做出很哲学的样子问自己：我为什么在这里，我做这些事情为的什么，真见鬼，居然还就把自己问住了。　□唯夜

曾经不止一次地做同样一个梦，梦见我在广袤的巴纳迪尔大陆上奔跑，背着一支长矛；身后还跟着一只蓝色的小龙，名字叫做OBARO。可当我想看清楚它的模样时，就会从梦中惊醒，然后看看表，又极快地睡去，并希望能再次补完这个梦。但是无论我怎么用力回想，巴纳迪尔大陆、飞空艇、陆行鸟还有那些外国朋友们，的确是远去了。

04年，在朋友的介绍下，我到了一间FF11的工作室里打工。因为当时的我擅长玩游戏而且经常关注电软，所以很快就上手了，自己是工作室里唯一一个不用技术员教就能自如操作的员工。到后来我才知道，就算那个技术员也不能同外国人自如交流，他经常用出："him is……"这样的句子。很快，我就成了工作室里的主力，而工作室的主要任务就是赚钱（游戏中的货币，Gil），积攒到一定数额就会通过上海的工作室卖给外国人。所以我们这些员工的第一目的就是打钱，而且我也知道了游戏世界里的玩家把我们称做Gil Farmer。

抢矿点、蹲窝刷宝贝、和其它地区的工作室争抢得死去活来……我的同事们从来都是积极兴奋地做着一切被人们鄙视的行为。然而我很快就厌倦了，背着一个不光彩的名号在大陆里奔波，这让我一直憧憬的FF11世界里的冒险变得很不顺利。还好老板分配给我的是小号，没有能力去危险的地方赚钱，所以我暂时的任务就是升级，等到50级再开始和同事们一样蹲点儿，没日没夜地抢一个号称能卖到500万Gil的戒指。

从桑多利亚的庞大城墙到朱诺的旋转梯，从赛尔比那的小馒头到卡萨姆的小萝卜头，整个世界由原先梦想中的朦胧变得清晰。当时的我心里并没有想很多，因为每天都会带着激动的心情去上班，再带着满足的神情疲惫地下班。时间很快就过去了，我从一开始的懵懂未知，到后来和朋友们谈笑风生地骑着陆行鸟在大陆的每一个角落穿梭。

然而我却不得不面对一个事实——我是个Gil Farmer，不是一个正常的玩家。虽然我小心翼翼地掩饰着，然而迟早是要暴露的，我很害怕被那些朋友鄙视，是他们陪伴我从一个新人到30级，然后转职成龙骑士，又再次到了50级。

会长KINNA，是个美国人，经常说一些我不能理解的俚语。NICLON，30多岁有两个孩子的父亲，却是一个TARU的形象（编者注：塔鲁，FF11中的种族，个子相当矮，很可爱的造型），他说他的妻子也有一个ID，但是家里只有一台PS2，于是很遗憾不能夫妻并肩协作战斗。日本人BOJI，我们组队缺少人手时，是他负责翻译并且耐心沟通着，把那些很讲究TP连携的日本人带过来，在没有骑士坦克的情况下，依然可以有很高的练级效率。新加坡人SINO，是个不会说汉语的家伙，而以前我还认为新加坡人都会说汉语呢。德国人JEJ，18岁的天才，号称3个月就把英语学会了，而且法语也说得差不多。

而我最不能忘记的，就是英国人ZACKS，以及马来西亚人小散。

ZACKS是第一个知道我真实身份的人，也是他帮助我一夜间从30升到了35。那一天他问我在现实中的职业是什么，我说是个大学生。而他又问我为什么12个小时都在线，难道不用上课么。于是我们讨论起了中国的教育现状和我的工作情况，我用不纯熟的英语和语法错误的句子说着，到了后来比较难表达的句子时，几乎就是一个单词一个单词地蹦。他耐心地听着，并一一指出我的语法错误和拼写错误，但是他说的话我却很明白，后来我才想清楚这是应试教育的祸。因为他的真诚和友好，我决定把自己的真正身份告诉他。而当我告诉他时，他并没有吃惊，而是说自己早就猜到了。于是那天他做了让我感激的举动：在工会里公布了我的身份，然后又说了我工作的状况，希望大家都来帮助我。那一夜，工会的朋友们能来的都来了，连一些75级的人物都到场，要看看我这个30级的小龙骑士。大家拍了照而且还帮我从很短的时间内升到了35级。后来大家继续源源不断地帮助，又让我到了50、拿到了AF装，还告诉我很多赚钱的路子，只可惜我没有自己用，都是告诉了同事，然后自己则听从工会里钓鱼高手MORDING的话，拿起了钓竿寻找湖泊、小河以及大海。

ZACKS在我到了35以后就不能陪我升级了，他说要达成全职业制霸，所以每次上线见到他时都是不一样的职业。他还告诉了我他的E-mail，但是我没有给他发过一次信，也没有好好地谢谢他，在后来自己想起来，真是遗憾和惭愧到无地自容。

有一天老板突然说，你的龙骑有一身好装备和不少的钱了，可以拿去卖号了，你再换另外一个号吧。当时我就懵了，自己在它身上倾注的感情和无尽的友谊就被这么一句话给打发了。虽然我执意要玩这个号，但老板说想发工资的话就得听他的。

再之后那个名字叫EDWARD的刚卡族龙骑士被改了密码，而我又拿到了一个女性TARU的新人号。

正是因为这个小号，我认识了马来西亚人小散，她会说汉语，但只会写几百个汉字。二人相识的原因是我们的人物长得一模一样，是她先跟我说的汉语，而且不是"NIHAO，XIEXIE"（你好，谢谢）之类的，而是"XIAOYISI！FANGXINBA！"（小意思，放心吧）这些高级词组。她当时19岁，而且还一再告诉我她的名字是散步的散，不是one、two、three的three。我帮她纠正汉语拼音错误，她帮我纠正英语错误，一时间我们说的话里夹杂着拼音和单词，搞不清楚就会混掉。她喜欢台湾的LEE HOM（王力宏），我说我喜欢你们国家的PENNY TAI（戴佩妮），其实是我就知道这么一个马来西亚歌手的英文名字。

就因为当初老板的一句升级快有工资提成，我把EDWARD过早地升到了老板的理想级别，从而失去了那么多朋友。也许这两个号都在一个区里还好说，可是我再也见不到ZACKS和可敬又可爱的团长还有那一票团员了。

因此我的小TARU决定不再升级，而是转向了钓鱼，每天背着竿子在大陆上来回，和小散也不能每天都见。不过我又认识了很多朋友，日本人BOJI就是在这个时期钓鱼时认识的。30级的我在船上钓出了章鱼，出手相救的乘客中有一个就是BOJI。他会说流利的英语，所以聊起来还算是顺利，我们借助第三方语言聊起了中日的历史、樱花、动漫、游戏甚至是日本的AV界。他是我认识的第一个日本人，也是唯一让我觉得其实日本没那么可恨的，他说其实很多日本人都对中国有好感，虽然政府领导者们常有非善意的举动，但那毕竟是领导者们的行为，和平民是没有关系的。他知道南京大屠杀，也知道侵华日军的行为，他说他希望中日能够友好下去，而且还希望能够亲眼到南京看看。

04年11月份，工作室因为技术员席卷游戏里所有的资产逃跑而倒闭，老板欠了我几百块钱的工资也去向不明。但那已经是次要的了，我还有点儿感谢这个老板，是他让我这个没有任何主机的游戏迷接触到了FF11，了解到了那么多不一样的东西。

几个月没上课，公共英语三级轻松就考了80多分。

04年末，东南亚海啸，学校组织捐款时，我捐了当时身上仅有的100块钱，因为我还对马来西亚的小散有牵挂。

白驹过隙，07年到了，那段时光终于成了记忆中最宝贵的一部分，到现在我也经常拿出电软送的FF11音乐CD，听听那熟悉的声音，想象着每一段乐曲所代表的画面，怀念以前在游戏里奔跑的日子。BOJI大概来过中国了吧，NICLON的孩子应该都大了，团长好像应该结婚了，JEJ大概又学新的语言了……

真的很想再见你们，我FF11中的朋友们！　□文/未名





除了呐喊 我们还能做些什么

游戏是年轻人的专利？好像是这样。当那些老玩家在怀旧中哀叹往事不在时，好像是这样。当我们站起，痛斥厂商追求画面，使我们低效率游戏，或者铺天盖地的仿制品磨痛了我们的双眼的时候，我们分明感到：自己老了。

上面的话也许不大明白，那就让他们去吧。

请把右手放在心口上，闭上眼，忽视往来的车鸣，听听自己的记忆。三十秒后，再问一问自己：我们为什么游戏？

当我们发誓游戏是我们的生命时，我们为什么游戏？当我们于社会中浮浮沉沉之际，我们为什么游戏？再想象一下，俯仰之间我们垂垂老矣，那时，我们又为什么游戏？

也许只是一个美好的邂逅：那是一个温暖的午后，五岁的我吃着冰砖流着鼻涕，看到邻家的妹妹抱着一个红白相间的方块。我迈上前，拿起一个多年之后被称作“手柄”的东西，看着电视里跳出了两个男人，举着枪向前冲，义无反顾……

也许是一个无奈的选择：我是一个失败的人，我不善言谈、不会思考。我无法跟别人一起踢球，我不能像别人学得那么好。我没什么特长，不会弹琴、不会写字。在爹妈面前我永远是个不争气的受气包，在老师面前我永远是个连名字都不会被念全的符号，在同学面前我永远是一个嘴角嘲讽的上扬。可当我按下START时，我发现一切都不一样——我是勇者，我是王。

也许只是消遣：音箱在咆哮，手柄在颤抖，液晶屏里的女孩穿着暴露，扛着战斧在魔怪群中七进七出。红的血、黄的土、紫的天、蓝的云、黑的尸体、白的肌肤……目眩神迷，天昏地暗，怎一个爽字了得？

也许是一种喜爱：看着银发的、一脸受相的帅哥，我就扯着嗓子喊叫；瞧见可爱水灵、一脸无辜的小罗莉我就号叫。一种发自内心的冲动，压迫着我的肾上腺，冲击着我的大脑皮层。沉浸在这样的喜悦当中，我可以忘却所有。

那么，把上面“也许”的原因省掉，留下现象。让我们结论。

我们喜欢游戏。

就是如此，把喜欢游戏的人们聚集在一起，我们认同的是“喜欢”的事实，而不是我们如何开始。

游戏是变得不一样了，可静下心来看看周围，还有什么和我们眼中十年前的世界是一样的？

来自FC的人们永远会铭记朴实的画面、简单的操作和无限的挑战。而对于来自次世代的人们，一出生即是绚烂的3D轰炸，没有理由让他们忽视这一块五彩缤纷的银幕。所谓游戏性的规定不知来自哪里，但是否可能是来自于一个无奈被时代大潮冲到沙滩上，也已无力逐回的“老”人呢？宣战的地球也要在每年的同一天被人们加上一个主题，宣战的人生何尝不是不断向前不断抛弃？

哦，抛弃之说并不恰当，倒应该像是成熟的苹果落地——果实无法跟上树的生命，但依旧在成熟之后满溢着芬芳。

忘不掉“游戏性”的我们不愿看到炫耀的画面，但我们不能说这样的“游戏性”没深度可言。

论：只有画面的游戏算什么游戏。这是个好命题。

没有人可以否认我们的游戏与电视机紧密相连，而有没有人想过游戏画面制作的艰辛？我们并不比游戏制作者在“创意”、“思想”这些字眼儿上与宫本茂走得更近，但是在视觉泛滥的今天，打造一个画面让玩家的视线多停留哪怕一秒，都不会比好的创意的诞生轻松多少。今天就像过去，那泛滥的操作感等同于今天不断更新的图像引擎。

诚然，对于我们，没有操作的游戏食之无味，但同样的问题给不同的人群，那些在PS2上成长起来的游戏族们，他们会怎么样？“宁可要画面。”看看如今的游戏，所谓“次世代大战”；看看不计其数的问卷调查，我们心知肚明。

对于他们，画面好的游戏，就是一半的好游戏。

没有丝毫变异，也不是哀叹时代，只不过看看现实而已。

对于厂商，生存是无论如何的第一位。找到最佳的市场契合点，是最有效的方式。那么如今崇尚画面的风潮就是玩家与厂商之间的循环，走向良性还是恶性？亦未可知。

虽说如此，我们毕竟不服。让我们接受现实？让我们离开游戏？仰天大笑出门去：“怎么可能？！”

我们认为该有游戏性，我们就常在游戏性，不论我们心中秉持着FC还是索尼。

一千个人心中有一千个哈姆雷特，一千个玩家心中有一千种追求。我们不能再躲在FC温暖的怀抱里，也无法在千万个多边形中寻求找不到的奇迹，我们可以创造自己的快乐。写一篇文章，叫《关于游戏中神话人物的讨论》，再找个BBS灌一篇《该死的游戏剧情逻辑》。我们可以用自己的心和笔描述“当勇者斗恶龙发生在寂静岭”，或者我是一个思想笨拙的人，更喜欢找个酒吧约几个朋友聊聊Wii的可行性。手巧的同志跟着来，我们在衣服上涂鸦、在主机上画自己的招贴画、在天花板上画一双妩媚的眼睛、在自行车上插几把克劳德的大剑；有条件的可以琢磨琢磨把爱车改装成“机甲战士”，有想法的干脆自己搞一搞游戏策划……游戏，玩游戏，局限于游戏本身不能自拔，当初与游戏美丽地相逢，其实就是我们心中“游戏性”的归宿。

只要高兴就行。

但也不是只得高兴就好。毕竟，没有了喜悦也就没有玩游戏的我们，没有了生活更不会有作为人的字迹。我们期待着游戏，但也生活在父亲、母亲、朋友、家庭里。请不要后悔，也不要忘记，同一片天幕下有许多一同望着星星的眼睛在奋斗。

前一段时间看报纸，瞧到一个报道占了整整三个版面——“WCG”。我哭了。World Cup of Games——如果有一天，能在我们中国的博物馆里，在我们中国的报纸上，在我们中国的电视里，看到我们中国的游戏……

我抬起右手，按住心口，仰天，闭目，深吸一口气：“路漫漫其修远兮，吾将上下而求索。”

让我们一起默念。　　□文/上弦月

我把青春献给你

“青春之于你，如同烟火般璀璨、耀眼，却只绽放于瞬间，闪亮于当前。”——诗人如是说。

“人世间没有比青春更美好的东西了，它对于每个人都只有一次，所以朋友啊，把握住它，别浪费它。”——作家如是说。

“生命短暂，年华易逝，青春应该充满了糖果的甜蜜，Life is short，play more（XBOX广告语）。”——我也会这样说。

这不，2007已悄然而至。填写履历表时，我不得不在年龄栏中将22改为23，从2到3，这个左上扬45度角的小尾巴至今依然让我很是不爽。

作为勤劳、善良、质朴、敦厚、诚实的中华儿女，虽然不想承认但不得不承认，早在三年前我就开始是一“奔三”的人了。面对年龄这个敏感而又恶心的话题，男人当然不可能像女人那般歇斯底里，但也不可能坐视不理。吾友小任却不以为然，“瞧人微软都已奔四了，咱能不奔三么，否则怎么跟上时间的步伐，顺应时代的潮流呢！”对啊，谁让咱们已过童年，在人间，上我的大学呢！“KOF 97不都陪伴咱有十年了么，还真是白驹过隙，银丝染霜啊。”——老猩也不禁感怀，说完对着镜子摸了摸自己三寸平头上几根突兀的白发。由于他的无征兆性发言打断了我对人生与青春如此玄奥的哲学思考，又增添了几丝忧伤的气息，我很无奈。不过转而一想，是啊，KOF 97诞生已经有十个年头了。十年，弹指一挥间，灰飞烟灭，时过境迁，人世更迭，心生怀念——

想当年我还只是一个发育得半生不熟的中学生，只要一放学，哥几个乳臭未干的小破孩儿，便会背着那身体难以承受之重的书包，屁颠屁颠地滚入街机厅，熬坐于空间局促的KOF 97机台前死磕。标志着人类新陈代谢产物聚集地的厕所距我们仅三步之遥，另外那些个社会闲杂人等也会嘴叼香烟吞云吐雾地与电脑搓上几盘麻将，或者抱着撞狗屎运的机会主义心态玩上几次老虎机……就这样，我们在到处弥漫的氨气与尼古丁混合而成的杂种气体中吐故纳新，我也首次体会到了臭味相投的伟大现实意义。而即使在此等恶劣的环境之下，为了提高学习成绩，我们依旧如此切实、有效地贯彻劳“逸”结合的学习方针——同志们，永远别低估一颗爱学习的心！

子曾经曰过：“传道有先后”，因而在我们这票人中论KOF 97的水平，老猩是“一代宗师”，我是“混口饭吃”，而小任则是“97白痴”。在一次他与老猩的对战中，由于实力上的悬殊差距，小任一路溃败，颜面无存。战后，他脸色凝重、双目呆滞，随后以一副极其性感的嗓音抑扬顿挫地说出了这么句话：“路漫漫其修远，胡涂的我将上下而求索，原来我就是《V高达》的主角胡索。”话毕，隔壁一位专心死磕《圆桌骑士》的哥们突然把头转向我们，同时双眼闪烁着创作的灵感之光，坚决且铿锵有力地说了句：“夏天的我是最容易出汗的呀，原来我就是《一年战争》里的夏亚。”我与老猩面面相觑，“缘分呐！”

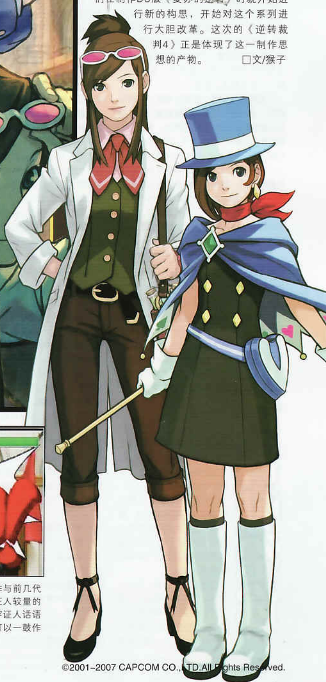
青春是躁动不安的，是敢爱敢秀的，所以战绩则成了第二天在众人面前炫耀的不二资本。虽然小任的水平着实让人不敢恭维，可哥们爱炫的秉性注定了其拉风的事实，每当这厮在众MM面前眉飞色舞地讲述游戏版郭富城——草稚京如何潇洒地在一招七十五式改之后跟上一击大蛇薙时，我与老猩总会在一旁用鄙夷的眼光打量着他。正所谓真人不露相，真正的高手在MM面前总是沉默的，这便是传说中“低调的华丽”，我俩深谙此道。当然，面对班级里那几个KOF 97粉丝，我们还是会脱去沉默的外衣，唾沫飞溅、手舞足蹈、绘声绘色地为他们详细解说昨天的战况（那时学校抓得紧，但凡有学生去游戏厅，罚款50元，罚抄中学生行为规范50遍，可想而知这群敢想不敢做的家伙会以怎样的姿态来聆听我们的解说）。每当看见这群可怜虫对着我与老猩流着哈喇子，眼中流露出上课时难得一见的求知目光时，我俩总是会沾沾自喜，毕竟被人崇拜的感觉还是很不错的……

就这样，在KOF 97的陪伴下，在装X与装酷间，在被学校惩罚与被同学崇拜间，我们在战战兢兢、欢欢喜喜中度过了那段人生中最值得珍藏的青春年华，即便它显得是如此的不着调。　　□文/zzywj

逆転裁判4

NDS	本刊译名：逆转裁判4			CERO A
	CAPCOM	5040日元	2007.4.12	
法庭冒险	卡带	日版	1人	512Mb

《逆转裁判》是CAPCOM在GBA时代推出的集侦探和法庭辩论于一体的创新型游戏。这个系列的制作人巧舟在构思这个游戏的时候，最初给它制定的标准就是“连我母亲这样对游戏完全陌生的人也可以轻松地玩”。简单轻松的操作系统，在法庭上舌战的游戏方式，极富个性的人物形象，妙趣横生的对话，以及浑然一体又有着各种联系的故事情节和各种感人的场面，使这个游戏在发售之后在日本获得了相当高的人气。该系列的影响早已远播海外，CAPCOM在NDS上复刻了该系列的历代作品（包括已经确定发售的3代），将其制作成包含英语的双语言版本。在《逆转裁判》的前3代的故事里，主人公成步堂龙一是贯穿始终的灵魂人物，而仓院之里历代相传的让死者在别人身上“复活”的绝技也是游戏的一大亮点。时至今日，人们谈到《逆转裁判》的时候，“刺猬头”和“灵媒”已经是这个系列的标志了。3代推出之后，GBA版的《逆转裁判》的故事已经很完整了。在系列转向NDS平台制作的时候，如何使续作保持新鲜成为摆在制作人员面前的一个难题。他们在制作DS版《复苏的逆转》时就开始进行新的构思，开始对这个系列进行大胆改革。这次的《逆转裁判4》正是体现了这一制作思想的产物。　□文/猴子



游戏的基本操作

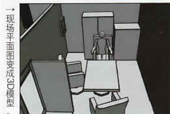
和DS上的2部《逆转裁判》复刻版一样，《逆转裁判4》的基本系统仍然是侦探部分与法庭部分相结合。游戏的全部操作可以用一支笔解决，而GBA版传统的操作方式也依旧健在，这样可以照顾到喜欢原先操作方式的老玩家。所有的法庭记录都在下屏显示，查找的时候变得更加方便，节省了玩家们的时间。在询问和举证的时候的“待った”和“异议あり”，可以按住Y键，用麦克风喊出来。如果觉得玩游戏的时候大喊大叫害羞的话，朝麦克风吹口气也有同样的效果。



←↑游戏的基本操作与前几代一样，在法庭上和证人较量的时候，要用证据揭穿证人话语中的矛盾。之后就可以一鼓作气地发动进攻了。

关于询问

"在法庭上，证人们的证言有时候看起来是无懈可击的。但是如果加以盘问，他们在解释自己的证言时就会出现漏洞。"震慑"（ゆさぶる）正是突破这些人心理防线的最佳方法。当游戏进行到一定程度，证人的证言中找不到漏洞的时候，就要用这个指令使其产生动摇，从而说出一些有漏洞的话，这时可以要求他们把这些话加入证言，之后继续盘问。


→现场平面图变成3D模型。

拿出证据揭露谎言

"证据"是律师在法庭上最可靠的武器。在对证人进行询问的时候，证人会出于各种原因编造一些和事实不符的内容，这些"假话"必然会和法庭记录中的一些证据形成矛盾。而游戏中法庭部分的进程正是在不停揭露这些矛盾的过程中得以推进的。在法庭记录中找到和证人某段言辞矛盾的证据，在他们说这些有漏洞的话时，出示这些证据（つきつける），主人公就会喊出"异议あり"，将证人的谎言揭穿。之后就可以将案情向前推进，引出新的证言和矛盾。如此反复，最后将真正的杀人凶手揭露出来，并且将犯人的动机、作案手段以及时间、地点等可能性一一揭示出来，最后获得胜利。



←经过激烈的争辩，最后可以从裁判长那里得到无罪的判决。



证据的武器是辩护人的标准装备

出示证据

有的时候，在盘问或者提出异议的过程中，对方的检察官会就辩护人的意见提出反对的看法。因为这些证据必须满足某些条件才能符合整个推理过程，所以有时候必须用手头的其他证据来佐证自己的推论。除了对问题进行选择性的回答之外，还要用各种证据（包括人证和物证）来使自己坚持的观点更加可信。



←证据可以从法庭记录中得到。

识破谎言的新系统："看穿"

从心理学的角度来说，人在故意说谎的时候，其心理状态与说真话的时候有很大区别，这时说谎的人就会做出一些下意识的动作。理论上所有说谎的人都会有这样的表现，只是动作的表现形式和细微程度有所区别。新主角王泥喜的特殊能力"看穿"（みぬく）可以通过他装备的"腕轮"发动。在证人发言时仔细观察，就可以看出他们的破绽。一般来说他们的动作都是在说某些词汇的时候才显露出来的，在指出他们的破绽后，就要出示各种证据来深入揭露。发动这一能力的关键在于能否将证人所说的话和动作联系在一起。



↑"看穿"是本作吸引人的新要素。

指纹和脚印的检验

在《复苏的逆转》中，宝月茜作为"科学搜查官"进行的科学调查比GBA版简单地使用金属探测器什么的有更多的技术含量。在这一作中，由于已经成为刑警的宝月茜的再度活跃，"科学搜查"也成为这一代的主要辅助系统之一。其中"指纹鉴定"和《复苏的逆转》一样，首先要调查相关的道具（当然是3D化的道具，本作中所有的道具都是可以回转调查的），在上面发现指纹（就是道具中发黑的地方，实际上这些指纹并非黑色，只是为了方便玩家才做成这样的）。之后使用专门的指纹检出粉，对屏幕中有指纹的地方撒上粉末，之后吹麦克风就可以了。脚印的检验与现行的刑事搜查一样，首先把石膏灌进脚印里，用吹风机将其吹干，取出石膏模型。之后在有脚印的地方刷上油墨，最后把模型在纸上拓出痕迹来就可以了。即使是同一种鞋，由于所穿的人走路习惯不同，鞋底的磨损程度也不一样。不同的人所穿的鞋子的脚印在警方的相关部门里都有备案，通过这种鉴定，就可以鉴定出脚印的主人。



↑这是本作中新加的脚印鉴定。

利用X光扫描文字

宝月茜的新设备"文件透视装置"可以通过不拆封的方法看到文件上的东西。它的科学原理在于，墨水等可以渗入纸张的有色液体，在干燥之后会在纸的不同厚度留下痕迹。通过对纸张的扫描，可以检测出在不同厚度上沉积的墨水痕迹。这个设备的使用方式比较特殊。首先必须用X射线照射要扫描的纸张，在一页纸的中间进行微调。虽然纸张很薄，但是它的断面在显微镜的放大下还是可以分出若干层次的。慢慢地旋转仪器的旋钮，在合适的地方会出现反应，之后就停在这里，用触笔摩擦探测器的屏幕，这样被扫描的文字或者图像就会出现。在一层完全扫描之后会提示扫描下一层，找到有反应的纸层之后再依照前法炮制，一直到把所有的痕迹都找出来为止。除了信封里的纸张之外，这个设备还可以对任何X射线可以穿透的纸、布和其他材料进行检验。



→利用这个扫描系统可以看带信封里的文字。

MASON SYSTEM

这个系统记录了7年前到现在成步堂龙一在暗地里进行调查的详细经过，从他因为那次审判失去律师资格开始，到最后的绘濑土五六中毒杀人案件发生之后，在这7年的时间里，成步堂曾经进行过多次秘密的调查，并且把得到的资料保存在这个系统里。玩家现在扮演的王泥喜法介，通过这个系统里储存的资料，可以模拟成步堂的行动。这个系统里存储的资料包括"7年前"和"现代"两个不同的时间，以及在这两个背景下不同的地点。成步堂需要在这些地方进行调查，由于他带着仓院流灵媒道的"勾玉"，所以可以看到人们心中的"心灵枷锁"。和以前一样，在掌握了足够的情报之后，就可以通过出示"勾玉"来揭露这些人隐瞒的事情，得到重要的情报和证据。这些证据将成为影响游戏最终结局的要素。





←↑MASON SYSTEM实际上是让玩家们重新回顾成步堂在漫长的时间里执行"秘密任务"的经历，这里有许多十分令人怀念的往事。

把法律当做正义的武器 在扑朔迷离中寻找真实

总有一天你会明白,只要是你就一定做得到
法律经过时代的洗练,是历代先人智慧的结晶

第1话 逆转の切札

★法庭部分(1)
故事开场之后,进入法庭部分。
《凶器のボトル》的资料加入法庭记录。
成步堂龙一の证言·1~《胜负》について~
※寻问开始前,可以向牙琉雾人打听《寻问》的方法。
首先对所有的证言进行"选择ゆさぶる",之后追加新的证言。
询问最后一句:
「事件については、默秘する。
とにかく、凶器には触れていない。」
出示证据《凶器のボトル》
《成步堂的携带电话》的资料加入法庭记录。
《雅香の写真》的资料加入法庭记录。
逆居雅香の证言·1~事件当夜のこと~
《チップの写真》的资料加入法庭记录。
询问最后一句:
「あの方が被害者の方に飞びかかって
クビをお绞めになりました!」
出示证据《浦伏影郎の解剖记录》。
《现场写真·2》的资料加入法庭记录。
★追加新的证据:《现场写真·2》
「被害者の方は、首のロケットを
握りしめて胜负をなさってました。」
出示证据《现场写真·2》。
逆居雅香の证言·2~真剑胜负~
询问第2句:
「チップはお店のもので、大小の
2种类のものをご用意しました。」
选择ゆさぶる→さらにゆさぶる,之后追加证言。
询问新的证言:
「チップは100点と
1000点2种类でした。」
首先选择ゆさぶる,询问筹码与点数的关系。
之后出示证据《チップの写真》。
问题:「このムジュンを解く"コタエ"は~」
回答:「两方とも正しい」
逆居雅香の证言·3~最后の胜负~
询问第3句:
「だから、おふたりのカードを见れば、
イカサマはいっそ、アカラサマです。」
选择ゆさぶる之后追加证言。
询问新的证言:
「浦伏さまが3枚、被告人さまが2枚。
……5枚目のAが使われたのです。」
出示证据《チップの写真》。
要求指出照片上有问题的地方,选择被害者的纸牌。
问题:「アヤシイカードは~」
回答:「被害者のカードを要求」
得到证物《被害者の手札》。
之后详细调查纸牌的背面,发现蓝色的牌。
问题:「カードがスリ替えられた"タイミング"」
回答:「事件が起こった后」
问题:「赤いカードをスリ替えた人间」
回答:「それ以外」
进入法庭部分(2)
★法庭部分(2)
逆居雅香の证言·3~"ワナ"の行方~
首先对证人的前3句都进行追问,选择ゆさぶる。
询问第4句:
「次の瞬间……成步堂のニイさんが、
ビンを取って殴りつけた!」
选择ゆさぶる→さらにゆさぶる,之后选择みぬく。
这时仔细观察雅香的左手,在说谎的时候会摸自己的后脑。
出示证据《凶器のボトル》,追加新的证言。
询问新的证言:
「殴ったのは、アイツよ! 警察が
来るまで、目を离さなかったんだ!」
选择ゆさぶる
问题:「彼女の证言は…」
回答:「决定的にムジュン」,出示证据《成步堂の携带电话》
问题:「カードの色を《青》と思っていた人物とは」
回答:「牙琉雾人」
问题:「证言が必要だと考えますか?」
回答:「证言してもらう」
成步堂龙一の证言·2~事件当夜の"ディナー"~
首先对前2句进行追问,选择ゆさぶる。
之后询问第3句:
「そして、あの"ワナ"が失 ·筏啤
浦伏は、あの子を殴りつけたんだ。」
选择ゆさぶる之后追加证言。
调查证物《凶器のボトル》,发现中间是空的。
询问新的证言:
「ゲーム中に"ワナ"に气づいた。
凶器のボトルにカードを始末したよ。」
出示证据《凶器のボトル》
询问倒数第2句:
「部屋に戾ると、今度は彼が死んでた。
ひたいから一筋、血が流れていたよ。」
出示证据《现场写真·1》
进入法庭部分(3)。
★法庭部分(3)
《血のついたA》的资料加入法庭记录。
牙琉雾人の证言~事件当夜のこと~
询问第5句:
「ハゲたアタマと。キゼツした少女。
……そして、ボトルを持った成步堂。」
选择ゆさぶる
问题:「コンキョを提示できますか?」
回答:「证据品を提示する」
出示证物:《血のついたA》
要求提示与纸牌上血痕矛盾的地方,在屏幕上选择"被害者"的标记。
之后触摸"被害者的椅子",使之回转。
要求提示与被害者的方向矛盾的地方,在屏幕上选择"犯人"的标记。
要求提示犯罪可能发生的场所,选择被害者上方的柜子。
要求再现现场发生的状况,点击被害人上方的柜子,向左移动。
要求提示与此状况矛盾的东西,点击"目击者"的标记
问题:「ボトルの指纹が"逆手"である理由」
出示证据《雅香の写真》
调查新得到的瓶子,发现中间的纸牌。
问题:「ニセモノの证据品」
出示证据《血のついたA》
胜诉之后,进入第2话。

第2话 逆转连锁の街角

第1天·侦探部分
成步堂芸能事务所
与みぬき对话
●「成步堂芸能事务所」
●「成步堂みぬき」
●「成步堂龙一」
前往引田クリニック
引田クリニック
与成步堂对话
●「入院のこと」
●「みぬきのこと」
●「成步堂芸能事务所」→对话追加
●「"依赖"」
《地图》的资料加入法庭记录
前往成步堂芸能事务所
与ムギツラ对话
●「おじさんのこと」
●「やたぶき屋」→对话追加
●「屋台の盗难」→对话追加
●「みぬきの依赖」
前往ひき逃げ事件现场→キタキツネ组邸前
与コウメ对话
●「キタキツネ一家」
●「ゆうべの事故」→对话追加
●「ペンキの迹」
调查:画面右边公园里的垃圾箱,发现线索
问题:「どっちを持っていきましょうか?」
选择「スリッパ」或者「ミラー」中的一个。
一次只能拿一个东西,可以回这里调换。
这次需要的是「ミラー」。
调查:与警官发生争执的大婶
与コウメ对话
●「公园の事件」→对话追加
●「もうひとつの事件」
前往屋台消失事件现场·矢田吹さん宅前
调查:《ラーメンどんぶり》
《どんぶり》的资料加入法庭记录
与ムギツラ对话
●「やたぶき屋」
●「屋台盗难事件」
●「ガレージ」
●「宇狩外科医院」
前往宇狩医院·ガレージ
调查:《车》
调查:《车の下の携带电话》
《携带电话》的资料加入法庭记录
调查:《排气パイプ》
《みぬきのパンツ》的资料加入法庭记录
调查:《折れたミラー迹》
「决定的な手がかり」→出示证据:《ミラー》
前往引田クリニック
与成步堂对话
●「事件の报告」
●「宇狩外科医院」
●「公园の事件」
前往成步堂なんでも事务所
与ミナミ对话
●「"依赖"について」→对话追加
●「美波のこと」
●「公园の杀人事件」→对话追加
●「婚约者」
《依赖状》的资料加入法庭记录
前往キタキツネ组邸前
前往人情公园内
调查:《屋台》
前往引田クリニック
与成步堂对话
●「杀人事件」→对话追加
●「茜との关系」→对话追加
●「ナゾの王子样」
前往成步堂なんでも事务所
调查:《シルクハット》
《白いコナ》的资料加入法庭记录
前往人情公园内
找到茜,对她出示《白いコナ》
与茜对话
●「事件のこと」→《宇狩辉夫の解剖记录》的资料加入法庭记录
「この屋台の持ち主は…」→出示《矢田吹表面》
《屋台》的资料加入法庭记录→对话追加
●「刑事さんのこと」
●「被告人のこと」
●「被害者のこと」
调查:屋台左边落在地上的小刀
★科学搜 ●调查:最明显的指纹
●照合→《北木泷太》
《小刀》的资料加入法庭记录
调查:红色的垃圾桶
《パンツ》的资料加入法庭记录
前往留置所
进入第2天法庭部分。

第2天·法庭
★法庭部分(1)
北木泷太の证言?1~北木泷太の"真实"~
询问第5句:
「おかげでこっちは、
また手术のやりなおしさ!」
选择ゆさぶる
《泷太の健康诊断书》的资料加入法庭记录
河津京作の证言·1~事件当夜?目击したこと~
《ピストル》的资料加入法庭记录
询问最后一句:
「そして、1発の铳声が。真正面から、
屋台の男のおでこを打ち抜いたッ!」
出示证据:《宇狩辉夫の解剖记录》
河津京作の证言·2~事件当夜·目击したこと2~
询问最后一句:
「そのままピストルを投げ舍てて、
すたこら逃げていきましたよ。」
出示证据:《ピストル》
问题:「ハンニンは"手袋"をしていた?」
回答:「モンダイあり」
问题:「ハンニンが逃走の际に投げ舍てた"他のモノ"の正体とは……?」
出示证据:《小刀》
河津京作の证言·3~目击から通报まで~
对全部证言进行追问
问题:「いったんひくべきなのか?」
回答:「はい」
进入法庭部分(2)
★法庭部分(2)
问题:「今までのムジュン」
回答:「觉えている」
河津京作の证言·3~目击から通报まで~
询问第3句:
「だから……そう。携带电话で
警察に通报しました。」
选择ゆさぶる,破绽出现。
选择みぬく:观察他的手翻书的样子,在说「携带电话」的时候识破
问题:「何を闻くべきか」
回答:「觉えている」
问题:「事件当夜だと立证する证据」
回答:「证据品を提示」
出示证据:《ミラー》
河津京作の证言·4~河津京作の"真实"~
询问第4句:
「ハンニンも、被害者も、屋台も、
ハッキリおぼえているのです!」
选择ゆさぶる
问题:「详しく闻いてみる」
回答:「屋台」
问题:「屋台の"屋号"」
回答:「非常に重要」追加新的证言
询问新的证言:
「被害者がひいていた屋号だって
觉えている! 《やきぶた屋》と!」
出示证据:《屋台》
问题:「证人の见た《やきぶた屋》の文字」
回答:「证人は正しい」

要求提示证人看到屋台的场所，
指出屋台与公园门口相反的另外一侧。
问题：「河津さんを告发するべきなのか」
回答：「他の罪で告发」
出示证据：《みぬきのパンツ》
问题：「证人が目击した场所を伪つた“理由”」
出示证据：《パンツ》
进入第2天的侦探部分

第2天・侦探

成步　堂芸能事务所
与美波对话
●「结婚」
●「キタキツネ一家」
●「泷太の手术」
前往留置所
与河津对话
●「パンツ泥棒」
●「目击したこと」
前往キタキツネ组邸前
与コウメ对话
●「ムスコ・泷太」→追加新的对话
●「事件について」
●「美波のこと」
●「父と子」
前往矢田吹さん宅前
与ムギツラ对话
●「屋台のこと」
●「宇狩外科医院」→追加新的对话
●「ムギツラの过去」
●调查：宇狩外科医院
前往留置所
与泷太对话
●「婚约者」→追加新的对话
●「宇狩医院」→追加新的对话
●「あとつぎ」
出示证据：《小刀》或者《ピストル》，追加新的对话
●「事件当夜のこと」
前往キタキツネ组邸前
调查公园的垃圾箱。
《スリッパ》的资料加入法庭记录。
详细调查里面有“脚趾纹”的地方，发现指纹。
前往人情公园内
与茜对话
●「刑事・茜のこと」
●「牙琉检事」
●「新しい科学搜查」追加新的对话「足迹检出」。
选择「やってみる」。
★科学搜查：进行足迹鉴定
●照合→《北木泷太》
之后和茜对话，选择「足迹鉴定」或者「もうひとつの足迹」，
可以调查全部的足迹来源。
●检查：右下的红色足迹→追加新的对话
●「谜の迹」，对话之后选择「证据品を见せる」
出示证物《スリッパ》
《宝月刑事の指令书》的资料加入法庭记录
前往引田クリニック
与成步堂对话
●「7年前のこと」→追加新的对话
●「“ねつ造”」
前往矢田吹さん宅前
前往宇狩外科医院
调查：拖鞋架前面的凉鞋
《サンダル》的资料加入法庭记录
详细调查里面有“脚趾纹”的地方，发现指纹。
调查左边的门，进入院长室
调查右下的台灯
《スタンド》的资料加入法庭记录
调查屋子里的保险柜，出示证据《指纹检出粉》
将粉刷在所有按键上再吹干净，得到密码《7952》
调查保险柜里的文件
《泷田のカルテ》的资料加入法庭记录
调查保险柜里的弹痕
《弹丸》的资料加入法庭记录
前往人情公园内
出示证据：《サンダル》
问题：「同じ指纹のついた“サンプル”」
出示证物《スリッパ》
发现スリッパ与サンダル上的指纹一致。
前往留置所
与泷太对话
●「有罪判决」
●「父亲のこと」
出示证据：《泷太のカルテ》，追加新的对话
●「なれそめ」→追加新的对话
●「健康诊断」
出示证据：《サンダル》，资料更新
前往矢田吹さん宅前
出示证据：《泷太のカルテ》
与ムギツラ对话
●「泷太のカルテ」→追加新的对话
●「宇狩の苦恼」
进入第3天的法庭部分

第3天・法庭

并奈美波の证言?1 ~泷太の“犯行计划”~
询问最后一句：
「だから。あの犯行ができたのは……泷太クンしか……いないんです。」
选择ゆさぶる
问题：「ピストルを使うことが出来たのは…」
回答：「他にもいた」
出示证据：《并奈美波》
出示证据：《泷太のカルテ》
出示证据：《美波のサンダル》
并奈美波の证言・2 ~宇狩外科医院の出来事~
询问第4句：
「他にないでしょ？　わたし自身には、后ろ暗いトコロは何もないし。」
出示证据：《泷太のカルテ》，追加新的证言。
询问新的证言：
「半年も前のカルテのために、いまさら病院に行く必要ないでしょ。」
破绽出现。
选择みぬく：观察她左手的戒指，
在说「いまさら」时会不知不觉地转动。
出示证据：《泷太の健康诊断书》，追加新的证言。
询问新的证言：
「なにも起こらなかったわよ。“警告”してすぐに归ったわ。」
出示证据：《弹丸》
并奈美波の证言・3 ~宇狩外科医院の出来事2~
询问第5句：
「院长さんのコメカミの弹痕なんて、モンダイにもならないと思うけど。」
选择ゆさぶる
问题：「真犯人が被害者を击ったのは…」
回答：「それ以外の位置」
指出图上屋台里面的位置。
问题：「屋台にヒトが隐れていたことを示す证据品…」
回答：「もちろん、ある」
出示证据：《スリッパ》
出示证据：《どんぶり》
并奈美波の证言・4 ~王泥喜弁护士に対する反论~
询问最后一句：
「だから、あきらめて归ったけど……本当に、ただハナシをしただけよ！」，
出现破绽。
选择みぬく：观察她的右手，
在说「ただ、ハナシをしただけ」的时候下意识地摸自己的脖子。
出示证据：《スタンド》
出示证据：《屋台》
问题：「被害者が目指していた“地点”とは…」
指出图中「河流」的位置。
问题：「弁护侧の结论」
回答：「クルマは动かなかった」
问题：「クルマが动かなかったジジツを示す“证据品”」
出示证据：《みぬきのパンツ》
胜诉之后，回答问题：「常胜さんがカタギになろうとしてる“理由”」
出示证据：《泷太のカルテ》，进入第3话

第3话 逆转のセレナード

第1天・侦探

前往牙琉の乐屋
与牙琉对话
●「ギターの炎上」
●「ラミロアの歌」→《歌词カード》的资料加入法庭记录
前往乐屋前ろうか
调查ラミロアの乐屋的门，发生事件
《搜查协力依赖状》的资料加入法庭记录
前往ラミロアの乐屋
调查冰箱附近的地板，《ブローチ》的资料加入法庭记录
调查尸体附近的手枪，《ピストル》的资料加入法庭记录
调查尸体，发现细节
调查尸体的左手，《キーホルダー》的资料加入法庭记录
与茜对话
●「被害者について」
●「犯行について」
出示证据：《ピストル》，追加新的对话
●「凶器の“不自然”」
前往ステージ
与牙琉对话
●「事件について」
●「ガリューウエーブ」→追加新的对话
●「“ミス”」
调查混音器：「演奏をミスしたパートは？」
答案：《2》
《ミキサー》的资料加入法庭记录
出示证据：《キーホルダー》，追加新的对话
●「牙琉の受难」
问题：「牙琉の受难の共通点に…」
回答：「气づいている」
出示证据：《歌词カード》，追加新的对话
●「歌の“予言”」
前往牙琉の乐屋
与ラミロア对话
●「ラミロアのこと」
●「マキのこと」
●「レタス氏のこと」
追加新的对话：
●「“めがみ”」
出示证据：《ブローチ》
调查桌子上的明信片，《ポストカード》的资料加入法庭记录
前往乐屋前ろうか
前往ラミロアの乐屋
与茜对话
●「死体消失」
之后发生剧情，前往ステージ
调查《ステージ上のタワー》
前往留置所
进入第2天的法庭部分

第2天・法庭

《レタスの解剖记录》的资料加入法庭记录
《现场写真》的资料加入法庭记录
《上面图》的资料加入法庭记录
宝月茜の证言・1 ~事件当日の状况~
首先对宝月的证言逐句询问。
「现场を搜査した结果……犯行は被告人以外不可能と判断しました。」
选择ゆさぶる，出现问题：「反证のジュンビは…」
回答：「证人の提示」
问题：「目击者の名前」
回答：《ラミロア》
ラミロアの证言・1 ~目击したこと~
询问第3句：
「第2部のステージが终わってからは、乐屋には一度も戻っておりません。」
出示证据：《ブローチ》，追加新的证言
询问新的证言：
「何も见てません。亡くなったレタスさんは、カベのカゲでしたし。」破绽出现。
选择みぬく：观察她的下巴一带，
在说「亡くなったレタスさん」时喉部有动作。
问题：「ラミロアの发言とムジュンする证据品」
出示证据：《搜查协力依赖状》，出现新的证言。
询问新的证言：
「そのとき、カベの弹痕が见えたので、レタスさんは击たれたのだと……。」
出示证据：《上面图》
ラミロアの证言・2 ~目击したこと2~
「あれは……そう。オトナでした！……まちがいありません！」
选择ゆさぶる。
问题：「ラミロアの证言は…」
回答：「ムジュンした证言」
宝月茜の证言・2 ~消えた死体が物语ること~
「さらに。现场には、マキさんの“サイン”が残されていました。」
选择ゆさぶる。
问题：「被告人のサイン」
回答：「异议を申し立てる」，追加新的证言
询问新的证言：
「现场の状况から、犯人は目が见えなかったと考えられます。」
选择ゆさぶる。
问题：「“目が见えた”证据」
回答：「证据を提示する」
出示证据：《现场写真》
问题：「现场に残された《ムジュン》とは…」
指出尸体右手附近被擦过的血痕。
科学搜查
将ルミノール试剂喷在血痕的位置，出现文字。
问题：「目の见えないフリをした理由」
回答：「证据品を提示する」
出示证据：《ポストカード》
ラミロアの证言・3 ~ラミロアの目~
询问最后一句：
「スタッフは全员、知っていますが、……それ以外には、ゴクヒでした。」
选择ゆさぶる
暂时休庭，进入第2天侦探部分

第2天・侦探

成步堂なんでも事务所
与みぬき对话
●「真犯人・ダイアン」
●「搜查官・レタス」
与或真敷对话
●「或真敷一座」
●「みぬきの父亲」
《ビデオ》的资料加入法庭记录
出示证据：《ビデオ》
前往留置所
与マキ对话
●「今日の法廷」
●「ラミロアの证言」
●「マキの目」
前往ひのまるコロシアム
前往乐屋前ろうか
与ラミロア对话
●「“闻いたこと”」
●「マキのこと」
●「レタス氏のこと」→追加新的对话
●「ラミロアの“暗”」
出示证据：《ビデオ》
《ヘッドセット》的资料加入法庭记录
出示证据：《ヘッドセット》
前往ラミロアの乐屋
茜对话
●「今日の法廷」
●「事件について」
●「“ヘンなモノ”」
前往ステージ
或真敷对话
●「ラミロアの“魔术”」
●「或真敷一座」→追加新的对话
●「ザックとバラン」
调查舞台上的钢琴，发现线索
《スイッチ》的资料加入法庭记录

前往ラミロアの乐屋
出示证据：《スイッチ》
与茜对话
●「スイッチについて」→《リモコン》的资料得到更新
《会场の断面图》的资料加入法庭记录
《发火装置》的资料加入法庭记录
前往ひのまるコロシアム
与ダイアン对话
●「アリバイ」
●「牙琉のこと」
前往牙琉のオフィス
与牙琉对话
●「事件について」→《ボルジニアの新闻》的资料加入法庭记录
●「恋するギターのセレナード」
调查桌子上烧毁的吉他，追加新的对话
调查玻璃罩里的盘子，追加新的对话
●「ラミロアのギター」→《牙琉检事のギター》的资料加入法庭记录
●「谜のカタマリ」→《サンプル》的资料加入法庭记录
出示证据：《发火装置》
前往ひのまるコロシアム
前往乐屋前ろうか
发生剧情，前往ステージ
调查装吉他的箱子，发生剧情
前往病院
与ラミロア对话
●「袭击」
●「犯人について」
出示证据：《サンプル》，追加新的对话
●「ボルジニアのマユ」→追加新的对话
●「密输」
前往留置所
「マキが隐しているヒミツ」
出示证据：《サンプル》→追加新的对话
与マキ对话
●「"マユ"について」→《サンプル》的资料更新
进入第3天法庭部分
第3天・法庭
★法庭部分（1）
《新闻记事》的资料加入法庭记录
マキの证言 ~ムジツの证据~
询问第4句：
「ニホンゴの歌词ですから……歌词の意味までは分からない……」，发现破绽。
选择みぬく：观察マキ的眼睛，在说「ニホンゴ」时目光会移动。
问题：「マキのウソを示す证据品」
出示证据：《ボルジニアの新闻》，追加新的证言。
询问新的证言：
「歌　に合わせて杀人が起きたことは、わたくしから　明いたしました……」，发现破绽。
选择みぬく：观察ラミロア的喉部，在说「わたくしから说明いたしました」的时候会动。
问题：「あなたはこの人物をかばっている」
出示证据：《マキ・トバーユ》
进入法庭部分（2）
★法庭部分（2）
ラミロアの证言・4 ~事件当日に"闻いたこと"~
询问第2句：
「たしかに、闻いたのです。レタスさんと、刑事のカタの声を。」
选择ゆさぶる
问题：「新しい手がかり」
回答：「会话の内容は？」，追加新的证言
询问新的证言：
「『早くスイッチを押せ！』……小窗から、そう闻こえました。」
出示证据：《リモコン》
问题：「乐屋からステージに声を届ける证据品」
出示证据：《ヘッドセット》
问题：「この"スイッチ"の正体を示す证据品とは……！」
出示证据：《发火装置》
问题：「よく考えるんだ。ラミロアさんに、声が闻こえた……その理由は？」
回答：「别の场所から闻いた」
问题：「ラミロアが声を闻いた场所」
指出图中乐屋左天井的通气口。
ラミロアの证言・5 ~天井里の"事情"~
询问第4句：
「なぜ、そんなところにいたのか……それは、申し上げられません。」
出示证据：《ビデオ》
ラミロアの证言・6 ~大魔术のトリックは~
询问第4句：
「段取りでは、そこまで2分で移动することになっていました。」
选择ゆさぶる
问题：「证言とビデオのムジュン」
回答：「证据を提示する」
出示证据：《ブローチ》，追加新的证言
询问新的证言：
「わたくし……移动中もキチンと歌っておりましたのよ。」
选择ゆさぶる
进入法庭部分（3）
★法庭部分（3）
《燃えカス》的资料加入法庭记录
眉月大庵の证言・1 ~ラミロアの证言について~
询问第5句：
「宝月刑事が铳声を闻いたのは、第3部だったハズだろう？」
出示证据：《燃えカス》，追加新的证言。
询问新的证言：
「事件が、第2部に起こった……？证据があるなら见せてみろよ。」
出示证据：《ミキサー》
问题：「铳声が入っているパートは？」
出示证据：《1》，追加新的证言。
眉月大庵の证言・2 ~无实の"アカシ"~
询问第4句：
「つまり、そのマネージャーであるアイツと、オレに接点はないのさ。」
出示证据：《サンプル》
眉月大庵の证言・3 ~マユの密输について~
询问第4句：
「つまり、ビジネスとしてはマッタク、ワリに合わないってコトだ。」
出示证据：《新闻记事》，追加新的证言。
询问新的证言：
「あの国からマユを持ち出す方法……」
出示证据：《牙琉检事のギター》
问题：「犯人の协力者とは？」
出示证据：《マキ・トバーユ》
问题：「マキ・トバーユがスイッチを押したことを、立证できますか？」
出示证据：「立证できる」
问题：「被告人がスイッチを押したという、そのコンキョは！」
出示证据：《ミキサー》
问题：「片手で演奏したことを示す部分は？」
在混音器上指出演奏的第1部分
问题：「大庵の计画を焼きはらう最後のカギ」
回答：「证人を提示」
提示证人：《マキ・トバーユ》
胜诉之后，进入第4话

第4話 逆転を継ぐ者

第1天・侦探
成步堂なんでも事务所
《魔术ショーチケット》的资料加入法庭记录
与成步堂对话
●「裁判员制度」
●「ゴクヒ任务」→追加新的对话
●「或真敷バラン」→《或真敷の封筒》的资料加入法庭记录
●「シミュレート裁判」
前往留置所
与被告人对话
●「自己绍介」
●「名前は？」
●「事件について」
《まことの名刺》的资料加入法庭记录
前往どぶろくスタジオ
《土武六氏の绘》的资料加入法庭记录
与茜对话
●「被害者のこと」→《レターボックス》的资料加入法庭记录，追加新的对话。
●「被告人のこと」
●「事件当夜のこと」
调查深色的咖啡杯→《コーヒーカップ》的资料加入法庭记录
详细调查杯子上蓝色的部分
调查《タンスの后ろの绘》→《隐されていた绘》的资料加入法庭记录→追加新的对话
●「カガク搜查」
出示证据：《隐されていた绘》
出示证据：《コーヒーカップ》
科学搜查
首先在屋子里喷洒药物，之后调查右边的桌子。
●吹きつける→《小さな额》→《小さな额》的资料加入法庭记录
调查《右の部屋の机》→调查更详细的地方
调查《引き出しの中》→《赤い封筒》的资料加入法庭记录
出示证据：《赤い封筒》
科学搜查
鉴定证据品里面的部分。每一层都有一部分字迹出现。
法庭记录《赤い封筒》的资料更新
《ハミガキの名刺》的资料加入法庭记录
前往ひのまるスタジアム
与或真敷对话
●「大魔术ショー」
●「或真敷天斎」→追加新的对话
●「兴行权」
出示证据：《ハミガキの名刺》→追加新的对话
●「记者・ハミガキ氏」
出示证据：《或真敷の封筒》
前往留置所
与ハミガキ对话
●「ハミガキ氏のこと」
●「事件当夜のこと」→追加新的对话
●「"取材"について」
前往どぶろくスタジオ
出示证据：《隐されていた绘》→追加新的对话
与茜对话
●「赝作师」
科学搜查
将「人物画」、「アクリル画」和「风景画」全部向茜出示，进行调查。
进入第2天法庭部分
第2天・法庭
★法庭部分（1）
法廷记录に《绘濑土武六の解剖记录》のデータをファイル
叶见垣正太郎の证言・1 ~目击したこと~
「あとはみなさん、ご存じのとおり。……"巨星、落つ！"ってゆう。」
选择ゆさぶる
问题：「实になることを闻いてみるか」
回答：「"巨星"のコーヒー」
问题：「今の证言は？」
回答：「重要である」追加新的证言。
询问新的证言：
「私もコーヒーは饮みましたが……まだ死ぬワケにはいきませんよ！」
选择ゆさぶる
问题：「死んだときのようす」
回答「重要である」，追加新的证言。
询问新的证言：
「あのケイレン……まちがいな猛毒による中毒死でした。」
选择ゆさぶる
问题：「巨星のコーヒーのこと」
问题：「今の证言は？」
回答「重要である」，追加新的证言。
询问新的证言：
「私もコーヒーは饮みましたが……まだ死ぬワケにはいきませんよ！」
选择ゆさぶる
问题：「死んだときのようす」
回答「重要である」，追加新的证言。
询问新的证言：
「あのケイレン……まちがいな猛毒による中毒死でした。」
选择ゆさぶる
问题：「巨星のコーヒーのこと」
回答「重要である」，追加新的证言。
询问新的证言：
「ヒトクチ、饮んだか饮まないか……その瞬间、彼は倒れたのです！」
出示证据：《コーヒーカップ》
叶见垣正太郎の证言・2 ~气になったこと~
询问第2句：
「手纸を书いていたようですが……あわてて封筒に封をしました。」
选择ゆさぶる，选择「证言に加えてもらう」
询问新的证言：
「黄色の封筒でしたね。……たしか、现场に残されていたと闻いていますよ。」
出示证据：《赤い封筒》
问题：「书いていた手纸を赤い封筒に…」
回答：「その可能性はない」
叶见垣正太郎の证言・3 ~ニュースのニオイ~
「なにしろ、ドブロク氏の才能は~」，出现破绽。
选择みぬく，观察他的腋下，在说「土武六氏の才能」时出现汗的痕迹。
「土武六氏の才能と封筒の中身を系ぐ证据は」
出示证据：《隐されていた绘》
叶见垣正太郎の证言・4 ~事件当夜の状况・まとめ~
询问第4句：
「そして、事件後。アトリエから出たものは、なにひとつ、ありません。」
选择ゆさぶる
问题：「部屋から"出た"ものにココロ当たりは？」
回答：「たったひとつ、あった」
「"持ち出された"可能性を示す证据品」
出示证据：《レターボックス》，追加新的证言
「取材中、土武六氏がクチにしたのは、あのコーヒーだけでした。」
选择ゆさぶる
问题：「コーヒーカップ以外の经路」
回答：「立证できる」，出示证据：《小さな额》
问题：「切手を使った"杀意"……その可能性を！」
出示证据：《赤い封筒》
科学搜查：在信纸上喷撒药水。
在文字"いただきたい"右侧附近发现痕迹。
问题：「7年前の"毒"……痕迹の物语。"ニセモノ"の手がかりは……」
回答「绘濑土武六」
「その、もうひとつの"本当の姿"とは……！」
出示证据：《绘濑まこと》
进入法庭部分（2）
★法庭部分（2）
绘濑まことの证言・1 ~赤い封筒について~
首先对所有的话进行追问，追加新的证言
询问新的证言：
「……切手は、大好きな魔术师の绘だったから、もらったの……」
出示证据：《魔术ショーチケット》
发生まこと服毒事件，暂时休庭。
进入中篇——7年前的回忆。
7年前 法庭部分（1）
《ノートのページ》的资料加入法庭记录
《天斎のカルテ》的资料加入法庭记录

《小型の注射器》的资料加入法庭记录
イトノコの证言 ~杀害の“事情”~
《天斋の手纸》的资料加入法庭记录
询问第3句：
「その指示に从って、被告人は
被害者のヒタイを击ったッス！」
选择ゆさぶる
问题：「被害者のヒタイでないとしたら、
被告人は、何を击ったのか……？」
回答：「他のものを击った」
在图中指出左边额头中弹的小丑人偶，
追加新的证言。
询问最后一句：
「ピストルが彼のものであるコトは、
ダレが见てもハッキリしてるッス！」
选择ゆさぶる，《ステージ用ピストル》
的资料加入法庭记录。
询问新的证言：
「ピエロを击っても、そのあと被害者
击ったと考えれば问题ないッス！」
出示证据：**《ステージ用ピストル》**
进入7年前 法庭部分（2）

7年前法庭部分（2）

《天斋の手纸・2》的资料加入法庭记录
或真敷バランの证言 ~事件当夜のこと~
询问第4句：
「死者とのヤクソクを果たすため、
ピエロの脑天に死の刻印を。」
选择ゆさぶる
问题：「**もう少し详しい话を…**」
回答：「**置かれたピストルの“数”**」
问题：「**それが重要なのか？**」
回答：「**モチロン、重要**」，追加新的证言。
询问新的证言：
「病室にあった拳铳は、ただ1挺。
それで、ピエロを击ちぬきました。」
出示证据：**《ステージ用ピストル》**
或真敷バランの证言 ~发炮者の特定~
首先对前4句证言进行追问。
《点滴に关する报告书》的资料加入法庭记录
问题：「**この证言…どうなんだろう？**」
回答：「**重要である**」，追加新的证言。
询问新的证言：
「残されたイノチの液体……点滴の
量がバランの无实を立证している！」
选择ゆさぶる。
问题：「**ラッキーカラーの证言**」
回答：「**ムジュンしている**」，追加新的证言。
问题：「**证言とムジュンする证据品**」
出示证据：**《现场写真》**
指出证言中矛盾的部分，在图中点滴的袋子上（颜色差异）。
问题：「**点滴液の色を“黄色”だと**
证言した、その“理由”は！」
回答：「**点滴液の色を知っていた**」
「**证人が点滴液を操作した“魔术”。**
その“タネ”とは……」
出示证据：**《小型の注射器》**
休庭时间，《天斋の手记》的资料加入法庭记录
问题：「**证据品を提示するべきか？**」
回答：「**证据品を提示する**」
「**手记に“つづき”があることを示す证据品**」
出示证据：**《ノートのページ》**
审判结束，进入穿插剧情的**メイスンシステム**。

メイスンシステム

这个系统是记录成步堂调查事件资料的。玩家需要操纵成步堂在7年前后不同时间的不同地点进行调查。这里玩家需要使用以前《逆转裁判》系列的著名道具——勾玉来揭示一些人物心中的枷锁，之后就可以得到一些重要的信息和道具。
7年前成步堂法律事务所
与みぬき对话
●「**事务所のこれから**」→追加新的对话
●「**パパのこと**」→追加新的对话
●「**プロフェッショナル**」
问题：「**みぬきの大魔术**」
回答：「**ぜひ、见せてもらう**」
《**ぼうしクン**》的资料加入法庭记录
●「**ママのこと**」→《**みぬきのロケット**》的资料加入法庭记录
7年前・地方裁判所 第2控え室
与原灰对话
●「**原灰のこと**」
●「**魔术师の“消失”**」→追加新的对话
●「**消失の“カラクリ”**」→出现心灵枷锁
对原灰使用勾玉：
~消失の“カラクリ”~
あの日、この部屋にいた“人物”
……ぼくには、わかっています。
提示人物：「**奈々伏 みぬき(8)**」
この女の子が使った
“カラクリ”に……！
出示证据：「**ぼうしクン**」（在成步堂法律事务所入手）
解除成功
●「**消失の“カラクリ”**」→追加新的对话
●「**“カラクリ”の消失**」
追加地点：现代 ロシア料理店 **ボルハチ**
现代 **ロシア料理店 ボルハチ**
与浦伏对话
●「**“胜负”のイミ**」
●「**みぬきのこと**」→追加新的对话
●「**上演权利让渡书类**」→《上演权利让渡书类》的资料加入法庭记录→追加新的对话
●「**7年の真意**」
出示证据：《**みぬきのロケット**》，追加新的对话
●「**或真敷の秘密**」→出现心灵枷锁
追加地点：现代 中央刑务所13号独房
现代 中央刑务所13号独房
与牙琉对话
●「**牙琉の杀人**」→追加新的对话
●「**7年前の事件**」→追加新的对话
●「**杀人の“理由”**」→出现心灵枷锁
（不可解除）
调查左边手形的瓶子，《**マニキュアのボトル**》的资料加入法庭记录
7年前・どぶろくスタジオ
调查右边屋里的桌子→进一步调查
调查《**小さな额**》→《**记念切手**》的资料加入法庭记录
与土武六对话
●「**土武六のこと**」
●「**“赝作”について**」
出示证据：《**ノートのページ**》→追加新的对话
●「**天斋の手记**」→出现心灵枷锁
对绘濑土武六使用勾玉。
~かくしているコト~
(いったい、土武六さんは
何を隐しているんだろう……？)
回答：「**“赝作”の制作者**」
《どぶろくスタジオ》の、
ホンモノの“赝作师”の正体は！
提示人物：「**绘濑 まこと(12)**」
解除成功
●「**天斋の手记**」→追加新的对话
●「**ムスメさんのこと**」
问题：「**まことの话を闻くべきか？**」
回答：「**闻かせてもらう**」
与まこと对话
最初无论问什么她都不回答。之后向她出示《纪念切手》，追加新的对话。
问题：「**彼女のココロを开く话题は…**」
回答：「**スゴい魔术师だよね**」，追加新的对话
●「**或真敷一座の切手**」→《纪念切手》的资料更新。
●「**“赝作”について**」
●「**まことのこと**」→追加新的对话
●「**依赖人**」→出现心灵枷锁
对绘濑まこと使用勾玉：
~《依赖人》の正体~
その《おまじない》……
こいつのコト、じゃないかな？
出示证据：「**マニキュアのボトル**」
（在中央刑务所13号独房入手）
きみの《依赖人》は、
この人物、なんじゃないかな？
提示人物：「**牙琉 雾人(25)**」
解除成功
●「**依赖人**」
7年前・留置所 面会室
与バラン对话
●「**运命の“法庭”**」
●「**师匠の胁迫**」→出现心灵枷锁
~胁迫の“タネ”~
ワレワレのショーの“キケン”……
具体的な证据を见せていただきたい。
出示证据：「**ステージ用ピストル**」
“事故”のギセイになった人物……
それを示す、证据品があります。
出示证据：「**みぬきのロケット**」（在成步堂法律事务所入手）
“击たれる危险性”は、
コイツを见ればアキラカです！
出示证据：「**记念切手**」（在**どぶろくスタジオ**で入手）
……优海さんの事故が、あなた方の
“绝对的”な弱みになった理由……
提示人物：「**或真敷 优海(33)**」
解除成功
●「**师匠の胁迫**」→追加新的对话
●「**或真敷一座の“影”**」
追加地点：现代 **どぶろくスタジオ**、**ひのまるスタジアム**
现代 **どぶろくスタジオ**
与ハミガキ对话
●「**“赝作师”亲子**」→追加新的对话
●「**或真敷ザック**」
●「**或真敷バラン**」
●「**谁かの气配**」
出示证据：《**みぬきのロケット**》→追加新的对话
●「**优海のこと**」→《**优海のポートレイト**》的资料加入法庭记录
现代 **ロシア料理店 ボルハチ**
与浦伏对话
●「**或真敷の秘密**」→出现心灵枷锁
对浦伏影郎使用勾玉：
~或真敷の秘密~
なぜ、あなたが优海さんの话を
したくないか。その理由は……
出示证据：「**ステージ用ピストル**」
もうひとり、“チカラ”を持つ者。
……ぼくは、知っているんですよ。
提示人物：「**王泥喜 法介(22)**」
……青年と优海さん。ふたりの
大きな“共通点”を示す证据がある。
出示证据：「**优海のポートレイト**」
解除成功
●「**或真敷の秘密**」→追加新的对话
●「**みぬきと法介**」
●「**腕轮のイミ**」
●「**视力**」
《**ザックの自白书**》的资料加入法庭记录
现代 **ひのまるコロシアム**
バラン对话
●「**或真敷天斋**」→出现心灵枷锁
~天斋の“死”~
あなたが“奇迹”を上演するのは
ムズカシイかもしれません。出示证据：
「**上演权利让渡书类**」
天斋氏を杀害したのが
“本当は、谁だったのか？”
出示证据：「**ザックの自白书**」（在**ロシア料理店ボルハチ**入手）
解除成功
●「**或真敷天斋**」→追加新的对话
●「**自杀**」→追加新的对话
●「**バランの“罪”**」→追加新的对话
现代 中央刑务所13号独房
调查《**黄色の封筒**》
科学搜查
在信封筒邮票附近的位置喷洒药水。
《土武六からの封筒》的资料加入法庭记录
进入最后的法庭。

第3天・法庭

问题：「**“どうやって”“谁が”……**
さあ。どっちから攻める？」
回答：「**“どうやって”を示す**」
问题：「**绘濑 まことさんに**
毒を盛った“方法”とは！」
出示证据《**マニキュアのボトル**》
「**绘濑 まことさんに、マニキュアを**
使って“毒”を与えた人物とは！」
提示人物：《**牙琉雾人**》
牙琉雾人の 言 ~绘濑まことの服毒~
询问最后一句：
「**まさか、父亲もこの私がやった……**
そう主张するつもりですか？」→出现破绽。
选择**みぬく**：集中观察他的手背上有伤疤的地方，在说出「父亲も」的时候，手上出现骷髅的影子。
「**土武六さんを“毒杀”した**
凶器は、コイツだったのです！」
出示证据：《**记念切手**》
问题：「**牙琉 雾人が、绘濑 土武六を**
杀害する“理由”とは、何か……？」
出示证据：《赤い封筒》或《ノートのページ》
「**この证人と、绘濑 土武六の**
“つながり”を示す证据品とは！」
出示证据：《**土武六からの手纸**》
★最后选择被告有罪或者无罪。选择“无罪”之后，ENDING出现。

当昔日传说成为往事，过去的主人公将何去何从？现在我们看到的是一个完全不同的《逆转裁判》！



序

世间一切生灵，都会为了保护自己而斗争，那是理所当然的事情。但是只有人类，能够为了他人的利益去斗争。那我们究竟是为了什么人，才会让自己坚强起来呢？这大概就是人类的价值吧。而律师，往往被人们当作检验这一价值的战士……

这是一位律师留下的话，作为他从事这个工作经验的总结。他曾经为众多无辜的人洗清了被陷害的罪名。很长一段时间以来，这个律师的名字在人们心里，就是“维护公道和正义”的代名词。他的故事已经成为传说，留在许多人的记忆中。在那短短3年里，这位律师与和他有关的人，总共出席了13场性命攸关的审判，进行了1290次法庭推定，经过

526次令人冷汗直冒的危急时刻，控辩双方用强劲的力量941次扣响法庭的桌台，发表了229次“异议”的见解。不过，这些法庭记录都已经是过去的事情了。就在7年之前，这个律师由于某起案件的关系，背负了“做伪证”的罪名，被剥夺了职业的资格。从那之后，他就从公众的视线中消失了……

7年，对于许多人来说是一段漫长的岁月，却又如同弹指一般，转瞬之间就过去了。在这些年里，地方法院的审判庭里有数不清的案子在“有罪”或者“无罪”的判决中幕起幕落。许多熟悉的面孔依旧在这里出现，年复一年地做着同样的工作。这个国家的法律机器和其他社会职能部门一样，有条不紊地运转着。在这些案子的背后，又隐藏着多少不为人知的秘密呢……？现在我们要讲的故事，就在7年后的某一天拉开了帷幕。

第1章 逆转的王牌

这是一个安静的夜晚，城市的角落里闪烁着依稀的灯火。在一间小屋子里，两个人坐在桌边，玩着纸牌的游戏。

“开牌。”“……看样子，是你输了。”

在牌局的最后，胜负已分。桌对面的两人似乎对这一局的结果产生了不同意见。突然间，一只手拿起旁边的玻璃酒瓶，朝对面的人抡了下去！随着纸牌散落在地上，椅子上的人也歪了一旁，他的手无力地垂在椅子旁边。

“现在好像出了点麻烦事，……是的，已经死了。看样子是被人打成这样的。……好的，总之赶紧叫警察过来。……就是这些事，麻烦你了。”

一起命案在夜间发生，警方很快就到现场进行了处理。按照这个国家的法律规定，在当事人具备出庭条件的时候，所有的案件都要在3日内审理完毕，做出判决。如果一个案子已经有了结论的话，就不能再就该案进行审判。

4月20日上午9时37分，地方裁判所，被告人第3休息室。

“呜呜……不出所料，我还是这么紧张啊……”一名身穿红色西装的年轻律师正在休息室里等待案件的开庭。他看起来并没有什么经验，在这里也没什么人认识他。倒是他额前的两束直立的头发，引起了旁人的注意。

“啊，早上好。”一个同样佩带律师徽章的男子向他致意。

“啊，早、早上好，老师！”年轻律师看到那人，赶忙向他打招呼。

“哎呀哎呀，你看上去这么拘束啊。”被称作“老师”的律师对年轻人说道。此人正是法律界著名的王牌律师，牙琉雾人（がりゅうきりひと）。这个年轻人正是他的学生王泥喜法介（おどろき ほうすけ），今天第一次出庭。

“我、我没事！”王泥喜虽然紧张，但是在老师面前，依旧表现出自信。

“你的声调都变了……嗯，不要勉强啊。这是你第一次出庭，就碰上了杀人的案子，这还真有点让人‘大吃一惊’呢。”牙琉看着自己的学生，用笑容鼓励他。

“没、没问题！”王泥喜信心满满地对老师说，“从今天早晨5点开始，我就在做发声练习了。”

“不过，要是声音跑调的话，可就不好听了。”牙琉说道，“你也知道，今天的委托人，是我的好朋友。无论如何，都要想办法帮助他。”

在鼓励了王泥喜几句之后，牙琉说还有手续要办，让他自己去和委托人打招呼。

牙琉离开之后，一个身穿运动衣的男子来到王泥喜跟前。虽然他上身穿着运动衣，但是脚下却是一双和衣服很不搭配的拖鞋，再加上头上的毛线帽，真不知道这个人究竟生活在哪个季节里。

“早上好，今天的事情就拜托了。”那人的口气似乎很轻松，第一次见到委托人的王泥喜却紧张得不知道该说什么好。两个人面对面注视片刻，最后还是那个人先开了口：“哦，你是……”

“啊，是！我，这个，没问题！”王泥喜的胸膛顿时挺了起来。

“啊，你叫‘没问题’吗？”那人的话差点把王泥喜噎得窒息：“这种奇怪的名字倒是挺好记的。对了……你觉得，我真得可以没事吗？”

此时王泥喜的心里一点底都没有。为什么身为超一流辩护人的牙琉老师，把这个案子交给自己呢？

“你迟早会明白的。”那个人看着迷惑不解的王泥喜：“只要是你，就能做到。这就是自信。”

“啊，这个……出现这样的事情，真是很遗憾。”王泥喜用职业的口吻安慰面前这个被告人，“这个，我……”

“时间差不多到了。……走吧。”那个人看起来对自己的案子并不担心。在这种决定自己命运的地方，他的态度却像陪王泥喜玩一场游戏一样。就这样，我们的主人公，新人律师王泥喜法介，第一次作为辩护人登上了属于自己的舞台。

同日上午10时，地方裁判所第2法庭。

案件的审理马上就要开始了。今天主持审判的仍然是大家所熟悉的大胡子裁判长，一个面目和蔼的光头大叔。这些年来，和他打交道的人物形形色色，大部分的当事人，在他的印象里已经模糊了。但是今天，站在他面前的这个人，却是他不曾忘记的。

“真是太遗憾了。这么久不见，你却以这个样子站在了我的对面……成步堂龙一君。”裁判长面前的这个被告人，就是曾经以逆转法庭局势闻名的传说中的律师，在7年前失去职业资格的成步堂龙一。在失去律师这份工作多年之后，他的脸上已经浮现出生活给他带来的沧桑。

“过去的那些事情，还是都忘记了吧。”成步堂低了低头，又笑着对裁判长说道，“现在的我……是的，只是个微不足道的钢琴师而已。”

“那就不用多说什么了。”裁判长恢复了公事公办的神情，对旁边的人下令：“亚内检察官，请你向大家说明一下案子的经过。”

“难道说，这次轮到我带你上路了吗。”几年不见，亚内检察官后脑的头发已经留长了，但是前面依旧如同一片沙漠，只有细碎的头发茁壮地生长着。

“你也没有变呀，亚内检察官。”成步堂看着这位老对手，用微笑回答他的挑衅。

接下来亚内向大家介绍了事件的经过。本案发生在一家名为波尔哈奇（ポルハチ）的俄罗斯饭店里。被告成步堂是这家店的钢琴师。他被指控在这家店的地下室里谋杀了被害人浦伏影郎（うらふく かげろう），一名身份来历均不详细的旅行者。亚内指控成步堂在案发当时用一个盛葡萄汁的绿色瓶子打死了被害人。案件发生时成步堂并没有在弹钢琴，而是和被害人一起打扑克牌。难道说，被告是因为赌博发生的纠纷，将这个陌生人杀死了吗？

牙琉指出，虽然当时两人是在打牌，但是并非以金钱为目的的赌博行为。这个牌局只是一场“比赛”而已。于是裁判长要求成步堂就这次“比赛”做出证言。

~关于“比赛”~

虽然我做了钢琴师，……但是我基本上不怎么会弹琴。

我的工作是为好奇的客人们服务。当然是“打扑克牌”了。

现场所在的屋子，在店里很有名。我们的“比赛”就是在那里进行的。

游戏规则是很严格的。必须使用2组不同的牌。

……当然了，这只是游戏而已。为了满足客人们的需求。

经过盘问，大家对这个打牌的小屋产生了兴趣：原来这个“纳拉兹莫之间”以前是许多黑道人物见面的场所，在这间阴暗的地下室里，老板们一边密谈一边进行交易，手下则从墙壁上的小窗口里把风。这间屋子无论怎么看，都有一些神秘的气氛。而成步堂实际的工作是在这里陪客人们打扑克，7年来始终没有输过一局，因而在许多赌徒中间有了名气，许多人来这里和他一博，就是为了打败他，但是始终没有人打破他不败的记录。因为扑克牌的玩法是5张一局，所以是很容易作弊的。为了防止作弊，每局都要交替使用背面不同颜色的牌，有红色和蓝色两种。

但是，如果只是单纯的游戏，是不会引发杀人事件的。在裁判长的追问下，成步堂就当时的情况做出了新的证言：

这件事情是保密的。不管怎么说，我没有碰那凶器。

这时王泥喜发现了成步堂证言的矛盾，现在是揭露的时候了。他向法庭提出了证据：作为凶器的瓶子。这上面有成步堂本人的指纹。于是王泥喜提出异议（最初这一嗓子差点吓到裁判长，其实不用这么大声嘛）。因为这里是饭店，员工的指纹留在瓶子上是很可能发生的事情。但是亚内却提到瓶子上的指纹是“逆手”状态的，人在什么时候会反着拿瓶子呢？当然只有在将瓶子当作凶器，打向别人的时候了。对于为什么瓶子上会留下这样的指纹，成步堂拒绝做出解释，因为保持沉默也是被告的权利。这样一来，案情就进入了相当不利的状态。

对于成步堂“不合作”的态度，裁判长表示很不满意。但是牙琉又指出，在命案发生当时向警察报案的就是成步堂本人。这并不是“不合作”

的态度。说到报案的情况，当时由于地下室没有手机信号，成步堂是从楼梯走到饭店一层报的案。成步堂用来报案的手机作为资料加入了法庭记录。尽管成步堂在案件发生后表示出“合作”的态度，但是亚内依旧有证据表明在发生案子的时候，成步堂也在现场。检控方有证人能够证明此事。现在是请这位证人出庭的时候了。

第二个证人是饭店里端盘子的服务员，一个怯生生的小姑娘，名叫逆居雅香（**さかい まさか**，又一个用副词做名字的人……）。大概是因为刚才被王泥喜吓到了，上了证人席还不敢露出头来。裁判长向她表示如果辩护人再吓唬她的话就用木槌打断他头上的“犄角”，雅香这才肯做出证言。（王泥喜：不要随随便便就和人做出这样的约定！）另外这位证人还有个爱好，经常用随身携带的相机将身边的人拍下来。在案发那天晚上她也拍下了成步堂和浦伏影郎在一起的照片，这张照片被收入了法庭记录。

~ 案发当夜的事情 ~

那天晚上，按照客人的要求，我准备好了扑克牌。

当时天很冷，两个人都是戴着帽子进行游戏的。

被害人在打牌的时候，一直握着脖子上的项链坠。

在最后决定胜负的一瞬间！却发生了可怕的事件。

那个人朝被害者跳了过来，卡住了他的脖子！

根据证人的解释，成步堂是在牌局分出胜负的时候起了杀意，将浦伏影郎置于死地的。难道说，在这7年来一直保持不败记录的成步堂输给了浦伏，因为无法忍受这次失败而下了杀手吗？但是，刚才证人的发言里，似乎有着和法庭记录明显存在矛盾的地方。

根据死者的解剖记录，浦伏影郎是被人用钝器殴打前额致死的。而雅香的证言里说“他卡住了被害人的脖子”，这和解剖记录显然是矛盾的。她真得看到成步堂“行凶”的瞬间了吗？如果说她目击的情况没有错，那么就是解剖记录有问题。从现场照片来看，死者的头上戴着帽子，看不出“钝器殴打”的痕迹。不过亚内很快又出示了一张照片，上面是死者刚被发现时候的样子。在他的额头上，明显有打击的痕迹，这样看来，刚才雅香的证言确实存在问题。另外她说被害人在打牌时一直“握着脖子上的项链坠”，而现场照片的尸体上也没有项链的踪迹。不过在被告人席中的成步堂的脖子上，却挂着这样一条项链。这又是怎么回事呢？

成步堂说这个项链是他的，里面还有他女儿的照片。等等，在7年前还是个王老五的刺猬头现在都有女儿了？不过现在是审理的时间，这个问题……还是待会儿再说吧。当天晚上两人的那次牌局的胜负问题，是决定成步堂是否会起“杀意”的关键。因此裁判长让证人再次就当时的情况做出证言。成步堂究竟有没有输牌呢？

~ “真实的较量” ~

在开局的时候，双方每人手中都有3500点。

桌上的筹码是店里的，一共有大小两种。

这次赢了的人……是的，就是被害人。

被告在最后较量的时候，输了这一盘。

在输掉牌局之后，被告人就拿起瓶子……

王泥喜向雅香提问，筹码是以什么为单位计算的。雅香告诉众人，饭店里的扑克游戏并非赌博，所以筹码和钱没有任何关系，只是以“点数”作为计算单位的。在牙琉的提示下，王泥喜让证人将这一条加到了证言里：

这些筹码一共有2种，1000点和100点。

现在回到“究竟是谁赢了”这个话题。从现场照片上的情况看，被害人一侧的筹码数量比成步堂的一侧多出很多。亚内因此断定这次是“成步堂惨败”。但是王泥喜从筹码的数量方面发现了问题：桌子上的筹码形状有大有小，究竟哪个是1000点的呢？

如果大的筹码是1000点的话，那么小的就是100点。桌子上有6个小筹码和10个大筹码，点数加起来一共是10600点，而刚才雅香又说开局时每个人只持有3500点，加起来也只有7000点。所以大的筹码不可能是1000点的。反过来说，如果小的是1000点，大的就是100点。按照这个数加起来的话，总点数正好是7000点。因此1000点的应该是小筹码。这样的话再清点一下两边筹码的数量，就会发现成步堂的筹码面值为4100点，根本就不存在检察方提出的什么“惨败”。眼看局面就要被逆转的时候，逆居雅香又爆出猛料：在最后一回合的扑克较量中，有人使用了作弊的手段。“诈赌”是牌局中的大忌，如果被抓住的话就会导致不可避免的纠纷。这次的杀人案，也是由于这种不公平的行为造成的吗……？

首先大家还是了解一下这种扑克的规则。以五张牌为单位的“梭哈”（Show Hand），其中一种牌局“Full House”（“满堂彩”，又称“葫芦”）的构成是由一对（2张同数字）加上一刻（3张同数字）组成的。当时双方的牌都是Full House状态，这样的好牌出现机会很偶然，所以有很大的作弊嫌疑。成步堂在过去的7年里一直没有败绩，难道也是因为这个？

~ 最后的较量 ~

在最后一局里……两个人都打出了Full House的组合。

扑克牌从A到K，每种都只有4张。

所以只要看到两人的牌，作弊的事情就显而易见了。

这之后，两人发生了争论。作弊被揭破的被告人就……

拿起手边的瓶子，朝着浦伏先生……

按照规定，每次使用的扑克牌只有一副，花色分为红心、黑桃、方片和梅花四种，象征着一年四季。一组扑克的数字相加在一起是364，再加上小丑牌（大王）就是365，正好是一年的天数。而另外一张小丑牌（小王）则表示“闰年多出来那一天”。以上是雅香、裁判长和亚内传授给王泥喜的知识，虽然在法庭上没什么用……之后雅香说出重要的一点：当时浦伏的牌里有3张A，而成步堂的牌里有2张A，这样一来一副完整的牌里居然出现了5张A，比正常的情况下多出来一张，因此被认定是作了弊。这句话被追加到证言之中。

浦伏先生有3张A，被告人有2张。……扑克里出现了第5张A牌。

新的矛盾出现了。王泥喜向法庭提交了刚才牌桌上有筹码和纸牌的那张照片。上面显示得很清楚，被害人浦伏影郎的纸牌是由3张K和2张A组成的。亚内反驳说也许是证人看错了，有3张A的说不定是成步堂。但是照片上成步堂一侧也只有2张A。这就意味着，证人所说的“作弊”这件事情，也许本身就是在作弊——在法



庭上做伪证。照片上2人的纸牌里的A加在一起只有4张，并不能证明是作弊。不过证人仍然坚持说她看到了第5张A，而且态度十分坚定，并不像在说谎。这是牙琉提出要求检查现场的纸牌。因为“作弊”的焦点集中在被害人的牌上，所以王泥喜提出要求查看浦伏影郎的纸牌。

经过调查，这副纸牌里有一张的背面是蓝色的。看来这背后确实有人动了手脚。而在这里，最有可能作弊的人，就是当时牌局的发牌者，站在证人席上的逆居雅香。而和她串通的，并不是成步堂，而是被害人。现在看来，大概是也这次作弊的失败，而导致她和被害人发生了什么矛盾。再回想一下案发当时，在屋子里只有3个人，除了被害人和被告之外，只有负责发牌的人了。现在这里发生了杀人事件，假设杀人的并非被告的话，那有可能是犯人的，也只有剩余的第三者了。王泥喜向法庭提出反诉，告发逆居雅香为本案的真凶。雅香由于惊吓过度，昏了过去。

这个突发的事件把审理搅乱了。证人现在意识还没有恢复，裁判长决定隔日再审，谁知此时成步堂竟然提出了异议，要求继续审理。这下在场的人都大吃了一惊：为什么成步堂放弃了拖延时间的机会，依旧要求继续对自己不利的审问呢？



成步堂指出，当时扑克牌的游戏是严格遵循每局交替使用背面颜色不同纸牌的规矩，目的是为了避免同种颜色的牌混在一起。最后一局使用的牌是红色的，但是现在却混进了一张



蓝色的牌。现在的问题是，这张牌是在什么时候被换掉的呢？推算一下的话，可能发生的时间有3个：案发前，案发当时和案发后。这张“作弊”牌的颜色和其他牌不一致，如果在打牌的时候就换进去的话，当时就会被抓住的。所以，纸牌被换掉的时间，只能是案发之后。但是如果这张牌是案发后被换掉的话，那么“作弊”就没有任何意义了。所以换牌的目的并不是作弊。

另外一个需要考虑的问题是“谁”换了这张牌。案发之后，被害人已经死了，在现场剩下的可能换牌的人似乎只可能是成步堂和雅香其中之一。不过无论是谁去换牌，都不可能不注意到牌背面的颜色。由此可见，换掉这张牌的人，不可能是他们两个。但是纸牌是不可能自己跳上桌子的，如果说有什么人换了牌的话，那他只能是当时在现场的另外一个人。

直到现在为止，这个案子都是在“案发时屋子里只有3个人”的前提下审理的。继续下去的话，就会进入一个全新的局面。在这之前，暂时休庭一段时间。

在休息的时候，成步堂告诉王泥喜，证人在发言的时候，有时会下意识地用手抚摩自己的脖梗。这种看上去不起眼的小动作，实际上是她在说谎时心理动摇的表现。如果能够抓住这个机会，就可以揭露她话里的矛盾，将事实找出来。

法庭重新开审的时候，逆居雅香已经恢复了意识。在裁判长的询问下，她承认自己实际上是是在案发前几天才进入这家餐厅的，实际上她是浦伏影郎设在那里的“内线”，两人串通好，要在牌局中将成步堂打败，终结他7年不败的“传说”。雅香本人是作弊的高手，有着“诈术师逆居”（**イカサマサカイ**）的称号。接下来的审理中，法庭要求她就当时的情况做出证言。

～“圈套”的设置～

那天晚上……我确实准备了一张牌，用来栽赃给成步堂。

最后一局……按照计划应该是成步堂输掉，然后对他搜身！

但是……那张藏在他身上的牌却不见了！栽赃失败了。

接下来，成步堂哥哥就拿起瓶子，朝他打了过去！

打死浦伏的不是我！是作弊的被告人！

原来在那天晚上，雅香和浦伏商量好，将一张红心5的纸牌在吃饭的时候偷偷塞到成步堂的口袋里。之后在牌局终结时如果出现第5张A，就对成步堂进行搜身。但是他们搜遍成步堂全身，包括帽子里面，都没有找到那张牌。它究竟藏在哪里，只有成步堂知道。

证人在说“成步堂拿瓶子打破害人”的时候，下意识地用手掠了一下脖子后面。王泥喜不知从哪里得到了灵感，对于证人的动作突然注意起来。这就是人在说谎的时候露出的“破绽”吗？为什么在说到打人的时候，她却在摸自己的脖子后面呢？看样子她对瓶子以及自己的脖子之间的关系，肯定有所隐瞒！

王泥喜在指出她的破绽之后，出事证据“凶器（瓶子）”，看来当时被殴打的不止浦伏一人，说不定她也挨了打。法庭要求证人对案发时间自己的情况做证，雅香表示：

当然是他打的人了！直到警察赶来，我的目光都没有离开过他！

实际上，当天晚上警察接到的报案，正是成步堂从饭店的一层打来的。被告在当时曾经离开过地下室，证据就是他报警用的手机。这件事情雅香却没有说出来，看来当时的情况的确有些微妙。在王泥喜的催问下，雅香终于承认，当时挨打的是她自己。由于栽赃失败，恼羞成怒的浦伏从成步堂身边拿起瓶子，朝她的后脑打了下去，她就昏过去了。当她醒来的时候，发现浦伏已经死了。

牙琉指出，证人与浦伏串通作弊失败，两人发生争执，雅香又被浦伏打了，所以具备杀害他的动机。谁料





这时成步堂又把话题引开，说案发当夜把牌换成蓝色的人还没有找出来。此人换牌的时候并没有注意桌子上的牌背面是红的（这些牌都是正面朝上放的），只是因为桌子上放的另外一副备用牌背面是蓝色，所以误以为所有牌都是蓝的。在审判开始的时候，似乎有一个人说过这样的话：桌子上的牌背面都是蓝色。这个人是谁呢……？

王泥喜想起了身边的牙琉律师，这句话似乎是他说的。这时成步堂又暴出新的猛料，说牙琉在那天也曾经在饭店里吃过晚饭。

～案发当夜的“晚餐”～

那天晚上，牙琉和我一起吃的晚饭。就在照片里这张桌子上。

他回去5分钟之后，浦伏影郎就来了。

后来，由于“圈套”失败，浦伏就打了那个孩子。

她挨打之后昏了过去，浦伏也慌了神。我离开他去报了警。

等我回到屋子里时，他就死了。血从他的额头一直流下来。

之后我又打了一通电话，这次是给牙琉律师打的。

说到“圈套”失败，成步堂解释说，他在打牌时就发现了口袋里被人放进了牌，所以他就秘密地把那张纸牌处理掉了。关于这件事，他是这么说的：

在打牌的时候，我发现了圈套。于是就把纸牌藏在了作为凶器的瓶子里。

但是现在作为证据的“凶器”里是空的，里面并没有纸牌。而死者在现场的那张照片中是戴着帽子的，也没有看到“血从额头上流下来”的样子。不过成步堂说他的话没有错，而且在案发之后，为了安全起见，他把和牙琉的电话录了音。牙琉在对话中提到了死者的“光头”，但是死者那天晚上从吃饭到打牌时一直是戴着帽子的。成步堂又指出，他发现浦伏死亡的时候，帽子已经落在了地上。他出于某种原因又把帽子重新捡起来扣在了死者头上。所以在警察到来之前，知道死者是光头的人，必定是在案发的时候。把刚才的材料总结起来，牙琉雾人无法逃脱嫌疑，所以成步堂要求法庭让他做出证言。现在暂时休庭。

在休息的时候，牙琉和成步堂都被叫到裁判长的办公室里。这时一个女孩找到王泥喜，给了他一张扑克牌，

并且告诉他，这张牌将成为“逆转局势的王牌”。这是一张黑桃A，上面暗红色的东西……是血迹吗？还有，那个女孩子又是谁？刚才好像在哪里见过她……

在辩护人的席位上为公道振臂高呼，用你的手指和证据在审判中提出异议！

站在证人席上的牙琉对于成步堂似乎很不满意。他说这之前自己为了包庇成步堂，一直没有说真话，现在他则要作证说他看到了案发时的样子。王泥喜第一次出庭，就要和自己的老师一决胜负了。如果这次赢了的话，牙琉将面临杀人的指控。现在轮到牙琉发言了。

~ 案发当夜的情况 ~

那天晚上，我感觉到那个男人的“杀气”，于是回到了店里。

我从楼梯走下去，从小窗里看到了“纳拉兹莫之间”里面的样子。

那个……应该是案发之后的事情了。

被害人死时的姿势，就是现场照片中的样子。

我看到了他的光头，和昏迷的少女。……还有拿着瓶子的成步堂。

“要是留在这里会很麻烦的……”想到这点，我就离开了现场。

之后，成步堂就给我打来了电话。

这些话看起来是没有什么矛盾的。但是有一点值得怀疑：成步堂说案发后有人在这里换掉了一张纸牌。事实也确实这样。为什么这个人要换掉这张牌呢？要是这一点说不通的话，那一切都无从谈起。王泥喜突然想到刚才得到的那张带血的纸牌，于是向法庭出示了这件证物。

牙琉在看到这张牌之后，神情顿时紧张起来。成步堂说这张牌是他在现场拿走的，给了自己的女儿。牙琉气急败坏地说这是伪证。不过为什么这张牌是伪证呢？既然牙琉对这件事如此清楚，难不成他就是在现场拿走“真正的纸牌”的凶手？

再看看现场的照片。被害人在死后，血一直从后脑勺流了下来，有一滴血掉在了纸牌上，凶手担心事情败露，于是把它拿走了。现在的问题是，按照死者的位置，他的血应该滴在后面的地板上。为什么会落在纸牌上呢？

需要注意的是，那间屋子里的椅子都是可以回转的。如果将死者的椅子转一下的话，就会出现另外一个局面：血会滴到桌子上。这样的话纸牌上染血就没什么奇怪的了。不过死者如果是背靠桌子坐着的，那他的对面应该是屋中的柜子。假定成步堂是犯人，他殴打的是死者的前额，那么以图中的位置，那里应该是柜子才对。犯人站在柜子上的话，是不可能打到被害人的。但是如果将柜子挪到一边的话，情况又不一样了。这样的话犯人就可以在那里行凶了。不过这样一来的话旁边的小窗就被堵住了，目击者在那里是无法看到犯罪瞬间的。

这时法庭派去“纳拉兹莫之间”的调查员发回了消息。在柜子的后面有一扇暗门。因为这里以前是黑道交易和会谈的地方，一旦碰到警方紧急搜查，他们必须有一个安全的逃生通道。这个暗门正是用来躲藏搜查的。这道暗门正好通向饭店的餐厅。也就是说，从外面就可以进入这个暗门里。

现在把所有的推理综合起来，就可以得到这样的结论：在案发当时，死者朝的是屋中暗门的方向。墙上的小窗被堵住了，而凶手在行凶之后，又看到了死者的光头。这样看来，牙琉无论如何也无法摆脱杀人的嫌疑了。但是牙琉也提出一点：杀人的凶器上有成步堂的指纹，如果不能说明这一点的话，那么刚才的推理是没用的。成步堂的指纹是“逆手”持瓶时留下的，这一点怎么解释呢？

其实看看雅香的照片就清楚了。在照片里瓶子都是放在地上的。坐在椅子上的人从地上拿起瓶子的时候，自然是“逆手”的状态。牙琉在当晚曾经和成步堂一起吃饭，看到过他从地上拿起瓶子的样子。所以在行凶的时候，他当然可以使用成步堂拿过的瓶子，再把原来现场的瓶子换到餐厅里。刚才成步堂曾经给裁判长写了张纸条，要求调查饭店里钢琴下面的瓶子。

钢琴下面的瓶子里发现了一张褶皱的纸牌，正是雅香放在成步堂身上的红心5。正是这张纸牌，将一切事情的内幕都揭开了。

在案发的晚上，牙琉雾人出于某种理由，秘密潜入饭店的地下室，杀死了被害人浦伏影郎。随后成步堂作为事件的目击者被陷害。但是成步堂早就看出牙琉雾人就是凶手，于是就指定王泥喜作为自己的辩护人。今天的案子造成了轰动，王泥喜的第一次出庭就揭露了牙琉雾人这么大的人物。成步堂告诉王泥喜，他所拥有的“看穿”这一技能是特有的，今后还可以在审判中派上用场。就这样，新人律师王泥喜法介的第一次辩护，以“无罪的结果”划上了胜利的句号。

第2章 逆转连锁街角

命运的车轮，在人生的道路上不停地转动。各种或大或小的事件都在车轮的转动中出现。当车轮停下来的时候，就到了生命的终点。

在一个下雨的夜晚，一个黑影拉着人力车在路上走着。当他停下来的时候，他的面前出现了一个人。之后一声枪响打破了夜的寂静，一个生命从这个世界上消失了。

6月15日上午9时12分，成步堂法律事务所。

著名律师牙琉雾人以为杀人罪被捕，到现在已经有2个月了。王泥喜法介作为律师第一次出庭，就将他的老师送进了监狱。实际上，他的这件案子得到了成步堂的帮助。不过今天他来到这里，并不是为了这件事情。



“这里，就是传说中的成步堂法律事务所吗？”带着这样的疑问，王泥喜仔细看着屋里的摆设。除了书柜里的法律书籍和墙角那盆观叶植物之外，这里已经没有7年前那个法律事务所的影子了。这里到处摆放着奇怪的道具，看上去倒更像是一个马戏团的后台。

“啊，你是来面试的吗？请这边坐。”一个年轻而柔美的声音吸引了王泥喜的注意。他的面前是一个女孩，穿着奇怪的衣服……等一等，这个人绝对在哪里见过！

“欢迎来到成步堂的事务所！”那女孩对王泥喜说道，“既然来了，就赶快开始吧！”

“开始……？”王泥喜摸不清头脑。还有，什么是面试啊？

“是啊。嗯，首先说说你会什么特技吧！”

“特技……？”

“没错。你应该会一样吧？就一样也可以。”

“哦，这个，大概是‘辩护’吧。”

“辩护……哈哈。真是少见的特技呢。”那女孩似乎也不太理解王泥喜说的“特技”，不过她依旧不介意：“就会这个也可以……好吧，你先给我做一下看看。”

“啊？……不行不行！在这里我可做不了！”

“这可不对啊。真正的‘专业’人员是从来不挑地方的！我们的工作，就是让客人‘笑’起来！”

“笑？这个，我也说不清是‘让别人笑’还是‘被别人笑’啊。”

“哦？你到这里来究竟是做什么的？”

“我？当然是……辩护什么的……”

“对不起，你知道这里是哪里吗？”

“哎？这里不是成步堂法律事务所吗？”

“哦，有时候倒是也有人是这么说的，虽然不多。”

“我是来这里见事务所的所长的。”

那女孩看了看这个陌生人，一本正经地对他说道：“看起来，你对这里有2处误会。”

“误会？这是怎么回事？”王泥喜一头雾水：“是成步堂所长今天打电话叫我过来的。”

“门上的牌子写着什么字……你还是再看一看吧。”女孩指了指门上的牌子。

“不是写得很清楚嘛。……嗯？”王泥喜再仔细一看，原来门上的字是“成步堂艺能事务所”。

“欢迎来到这里。”女孩对王泥喜自我介绍：“我是所长成步堂美贯，是大魔术师。”

这时候王泥喜想起来了。2个月前，就是这个女孩在法院的休息室里给了他那张逆转局势的扑克牌。原来她就是成步堂的女儿啊。

经过交谈，王泥喜才知道原先的“成步堂法律事务所”在7年前就关闭了。现在这里是专门接纳演艺人才的地方。不过目前所里只有两名艺人：魔术师成步堂美贯和钢琴师成步堂龙一。虽然原律师成步堂的钢琴实在弹得不怎么样，但是这个世界上有许多艺术家不也是名不副实的吗？



王泥喜问起成步堂的情况。美贯说他现在在医院里。两人去这附近的引田医院看望成步堂。谁知道到了那里以后，病房里只有一个神色猥琐的

自称是“院长”的家伙。这个人以前似乎也在某个医院里出现过，据说他经常以院长的名义对女医生、病人和护士进行骚扰。（没错，就是2代里那个堀田院长，现在转院了。）这家伙似乎看上了美贯，想对她动手动脚。不过成步堂一来他就吓跑了。

王泥喜和成步堂聊了聊，成步堂是因为“交通事故”住院的。昨天晚上他预备去一家餐厅里弹钢琴，走到半路，在一个公园附近发生了一起车祸。肇事的车辆见到成步堂之后紧急转弯刹车，还是把他撞出十多米远，最后成步堂的脑袋撞到了电线杆上，不过他也只是伤到脚脖子而已（看来成步堂的狗屎运是天生注定的了，7年前掉进河里的时候不是也没淹死么）。尽管如此，成步堂还是委托王泥喜帮忙调查这起事故，找到肇事的责任人。实际上，真正的委托人今天早晨已经来过事务所了，现在应该回去看看他有没有再来。

二人回到事务所，有一个大叔正在那里发火，看来他就是成步堂说的委托人。大叔的名字叫矢田吹麦面（**やだぶきむぎつら**），是在这附近卖拉面的。（一看长相就知道了，



这位大叔的帽子和头发就像一碗方便面扣在脑袋上的样子……）虽然这个拉面摊子确实是家传的，但是麦面大叔卖拉面的时间并不长，不过还是相当受欢迎。这个事务所的所长和副所长（美贯和成步堂）也经常到他那里去吃拉面。大叔的拉面摊继承于父亲，一共传了15代。本来大叔并不想卖拉面，但是后来没有办法，还是接下了这个家庭的重担。这次大叔的委托也是一起案件。他卖拉面的屋台（手推车）昨天晚上不知道被什么人偷了，连同几乎所有盛拉面的饭碗在内。人家这是小本生意，偷了车就等于偷走了大叔全部的家当。究竟是谁做了这么没人性的事情呢？

先是车祸，之后又是屋台被盗事件。这两件事情发生在同一天晚上确实有点奇怪。这时美贯突然告诉王泥喜，她昨天晚上也有件东西被偷了。被偷的东西是美贯的内裤（这这这……这是什么贼啊……），就在昨天晚上，美贯留在事务所里，把内裤洗干净之后晾在外面。当时她听到外面有动静，原来有人偷走了内裤。她一边大喊“等一等”一边追了出去。不过盗贼也没有停下脚步（没见过哪个贼一喊就停下来的）。尽管她追了很远，但是最后还是让那个小偷跑掉了。美贯委托王泥喜在调查的时候顺便也查一下。这回摆在王泥喜面前的



是三个任务：首先是成步堂被撞事件，貌似是免费的；其次是大叔的拉面屋台，报酬是一顿拉面；还有美贯的……那个什么来着。同一天晚上发生了这么多事情，看来这还真是个危险的城市啊。

首先去车祸现场看看。这里有一处宅院，这里散发着不寻常的气息。门口挂着的牌子写着“北木组总本部”。这里怎么是黑社会的家啊！这里有一位身材肥硕的大妈在扫地。但是她的扫帚里居然藏着一把……刀！王泥喜差点被她吓破胆，不过要过这里总得想请人家让路吧？看来不好好沟通一下是不行的了……

这里是原黑道组织“北木组”的宅子，扫地的大妈是本任组长的妻子，名叫北木小梅（**きたき こうめ**，这名字和眼前的人一比怎么这么别扭呢……）。虽然最近组长已经改行做正当生意，但是这种人还是少接近比较好。大妈告诉王泥喜，昨天晚上9点左右的时候一辆汽车在这里撞了一个人之后逃走了，在发生事故的时候还把旁边的油漆桶撞倒了，所以北木组的家门上洒了那么多油漆。美贯向大妈保证找到肇事者让他帮忙清理油漆，大妈则表示北木组会帮忙“清理”掉这个惹事的人。真是极道的世界啊……

旁边就是事故发生的公园了。二人在这里看到一名年轻漂亮的女子。这里被警察封锁了，似乎发生了什么大事。不管怎么说还是先看看有什么能调查的吧。公园旁边的栏杆那里还有个买菜回家的大婶和警察争执，你说多走几步道有那么累么，非得爬栏杆……

公园门口有一个盛垃圾的筐子，里面似乎有什么东西。调查一下的话可以发现一个汽车后视镜和一双拖鞋，不过只能取一样东西。现在要调查的是交通事故，所以先把后视镜拿走吧。（警察们似乎都和那个大婶较劲去了，顾不上这些了……）

这里还有一位穿着白大褂的女刑警，不过她看起来挺好相处的。接下来去大叔的拉面店看看吧。

丢失了面摊子的大叔还是一脸郁闷的样子。毕竟没有摊子就不能营业，看来还是尽快把车找到才行。美贯发现拉面店旁边的医院十分眼熟，原来这里就是昨天晚上她追那个偷内裤的犯人来到的地方。她发现犯人跑到这家医院的地下车库里，因为当时太黑没有进去搜查，结果让犯人跑掉了。到里面去看看说不定可以找到一些线索。



车库里有一辆绿色跑车。仔细观察车的细节部分，会发现排气管里堵着什么东西。王泥喜把它拿出来一看，原来是美贯的内裤。这个内裤并不是拿来穿的，而是魔术表演的道具。美贯可以从里面变出许多东西来，比方说刚才见过的拉面大碗。（王泥喜：你怎么不早说这是道具啊！）车下面还有一部手机，看起来像是偷内裤的人掉下的。车左边的后视镜不见了。王泥喜拿出在公园门口发现的那个后视镜和车子对比，发现镜子的形状和颜色与汽车都很吻合。看来这个后视镜是这辆车的。这样一来，成步堂出车祸的案子差不多就解决了。

二人向拉面大叔询问那辆车的情况，大叔告诉他们，这车属于宇狩外科医院的院长。昨天晚上交通事故的肇事者应该是他，但是现在院长不见了。另外他们还发现大叔对这个院长似乎有很大的怨念，难道是因为这个医院阻碍他做生意了不成？

之后二人回到北木组的门口，向大妈询问公园里发生的事件。昨天晚上这里似乎杀了人，所以警察把这里都封了。这时刚才在公园门口见过的女子出现了。美贯把事务所的宣传资料给了她。但是成步堂的事务所承揽各种业务，名字也改成了“成步堂万能事务所”。

现场调查完毕之后回到事务所，刚才的女子也来到了这里。她叫并奈美波（**なみな みなみ**，好奇怪的名字……），是北木组组长的儿子的未婚妻。她的未婚夫北木泷太（**きたき たきた**，这个名字和美波的名字很相配……）正是公园杀人事件的犯罪嫌疑人。她委托王泥喜为泷太辩护，并且写了委托书。既然答应了人家接受这个案子，那就先到出事的地方去查查吧。

二人来到公园门口。警察们还是很麻烦，正在两人不知该如何进去的时候，一个骑摩托车的帅哥突然出现。警察们对他似乎很服从的样子。这个人怎么看都很像王泥喜的老师牙琉雾人，但是岁数比他小很多。别的先不管了。帅哥带着他们进入了公园。出现在两个人眼前的现场……看起来是一副很诡异的景象。代替尸体的假人放在拉面屋台的前面，似乎在死的时候还拉着车的样子。……等等，拉面屋台，上面还写着“やたぶきや”，这不是大叔的车吗！

两个人还想继续调查些什么，但是被那个穿白大褂的女警察拦住了。王泥喜向她出示了委托调查书，她拿着信纸鉴定了半个小时，确定这确实是并奈美波的字迹（旁边的王泥喜都快等疯了）。不过这个警察很不好说话，无论问她什么问题她都拿吃东西来搪塞。喂，这位大姐，吃多了会发福你知不知道……

没有办法，王泥喜只好去找成步堂求助。成步堂告诉他们，这位名叫

事实总会被埋藏在故意伪造的假象中，找到“致命矛盾”将其揭露才是关键！

在平时调查身边的证据 是获得关键证据的第一步



宝月茜（**ほうづき あかね**）的警察以前和他认识，还是好朋友。只要去事务所的魔术师帽子拿出“那个东西”给她看，她就会照顾他们的。于是二人如法炮制，在帽子里找到一瓶白色的药粉。这个东西能给他们帮忙吗？

宝月茜看到药粉之后立刻猜出他们是成步堂法律事务所的人。王泥喜和美贯分别向她做了自我介绍。宝月见到成步堂的女儿都这么大了，顿时大吃一惊。本来警察对于案子的调查是不能对外随便透露的，不过看在来者是成步堂的弟子和女儿的份上，她同意帮两个人的忙。（王泥喜：我不是成步堂的弟子……）

茜向他们介绍了案子的情况。被害人是宇狩外科医院的院长，名叫宇狩辉夫。他在昨天晚上拉着这座屋台到了人情公园里，碰到了北木组组长的儿子北木泷太。当时两人似乎发生了什么纠纷，之后宇狩辉夫就被人用手枪打死了。子弹从死者的右太阳穴射入，一枪毙命。而凶器似乎就是北木组所有的黑枪。总的来说形势对于辩护一方是相当不利的。如果想胜诉的话，就必须想办法尽量多地收集证据。

其实现场有许多东西还没有鉴定。茜向两人展示了那瓶药粉的使用方法。这个药粉实际上是极细的粉末状的金属铝，可以鉴定指纹。把药粉轻拍在要鉴定的物品上，吹一下就可以留下清楚的指纹。之后将指纹和警察局里有备案的指纹相对比，就可以找出指纹的主人。现场有哪样东西可以鉴定呢？先从地上的小刀开始吧。

小刀上有比较明显的指纹。首先用3D调查，找到指纹最浓的部分。（实际上指纹是不容易看出来的，游戏里只是为了方便找才做成这样，好像留下指纹的人都拿手碰过煤一样。）之后在上面扑一点铝粉（触笔），再对着麦克风吹口气，就可以得到指纹了。之后把指纹和现在法庭记录里所有的人物档案相对比，找到相似的指纹之后就可以鉴定了。经过检查，这个指纹确实是北木泷太留下的。

现场还有一个红色垃圾桶，调查那里会发现另外一条内裤。不过这个看起来确实是平常穿着的。究竟是谁的东西呢？还是先偷偷藏起来吧。

这时天已经快晚了。北木泷太还在留置所里呆着，在开庭之前还是去见他一次比较好。两人来到留置所，但是泷太见到他们就大喊大叫，说自己不需要辩护，他本来就想杀了那个院长（没见过这么想认罪的委托人……）。他的老爸——也就是北木组的组长，北木常胜费了半天劲也没能说服自己的儿子去见律师。看起来这个案子真正麻烦的，还是委托人本身……

现在已经没有什么可以调查的了。只好希望明天开庭审理的时候，不要那么困难就是了（不过从这个委托人的情况看来，想不麻烦是不可能的……）。美贯今天晚上还要去表演魔术为家里挣房租和生活费，对于这个清贫的家庭来说，有一个能独立生活并且挣钱养家的女儿确实是很不错的事情。算了，不要去想那些麻烦的法庭记录了。一切都留给明天去说吧…… （待续）



上大CIA游戏动画专业教育一年 全日制带你进入数字艺术殿堂



上大CIA游戏动画教育是上海大学成教学院与CIA数码共同打造的职业教育品牌.三年多来,上大CIA已进行了17期一年制三维游戏动画和三维影视动画专业研修班的教育,共为上海培养超过一千名专业人才,目前在上海大学嘉定校区\延长路校区以及新闸路校区在读的学生就有350多人.上大CIA的各期校友分布在上海的各著名游戏动画和影视动画专业公司,三年多的时间上大CIA通过扎实的专业教育,面向岗位技能的应用培训,以自己的方式,打造着游戏动画职业教育的"黄浦军校".双方合作的第18期研修班将于5月31日开课。

游戏动画的教育特色

上大CIA的教育特色一是职业教育同样重视基本能力训练,在一年的全日制教育中,安排了近500学时对学生进行美术基础和三维制作软件3DMAX\MAYA进行强化训练;二是高度重视岗位技能教育,通过阶段课程作品和毕业作品,以岗位实训的方式培养学生的实际工作技能,CIA的学生毕业求职前能完成从美术作品\平面计算机上色贴图作品\三维建模作品\三维游戏动画或影视动画作品等10多个项目作品.三是重视的企业合作,上大CIA的20多位专职教师全部具有游戏\影视行业的工作经验,但上大CIA仍同时和本市知名动画企业合作,聘请了10多位企业兼职导师来给学生进行讲座和实训作品指导.



上大CIA的就业特色



职业教育成功的的试金石无疑是就业市场.上大CIA目前已有1000多名各期学生工作在上海的游戏影视动画行业,用人单位的好评证明了上大CIA的就业特色:一是注重教育品牌,"英雄也要问出处",上大CIA多年来精心塑造的品牌形象为毕业生的求职带来了敲门砖;二是注重基本能力的训练,虽然从不做包就业\签定就业协议之类的承诺,但"授之与鱼不如授之与渔",上大CIA相信学生通过1000多学时磨练后的职业能力;三是注重校友效应,上大CIA目前已在沪工作的1000多名学生的人脉资源也是在读校友求职的宝贵财富,上大CIA第11期的毕业生就有30多人以"师兄带师弟"的方式得到了心仪的工作.

上大CIA的课程特色

上大CIA游戏动画专业班一年全日制教授1080学时的课程，相当于普通大专院校两年多的教学课时数。在1080学时的课时数中由四大部分的教学内容组成：第一部分是计算机美术基础类课程，包括素描、色彩等，共200学时；第二部分是计算机平面图形应用类课程，包括PHOTOSHOP，等，共100学时；第三部分是三维动画专业课程，包括MAYA，3Dmax等，共500学时，第四部分是岗位技能课程，包括游戏美工，实训 等，共280学时。这些课程实际上已涵盖了同类本科专业的主要课程.



另外，作为专业研修班，上大CIA不设入学门槛，凡年满18周岁有兴趣的人士都可以报名，但由于住宿条件的限制，和小班教学的要求，将计划限额开班，报名将额满截止。咨询热线：021-65316626 29032103，详细情况可访问网址www.cia-china.com

寂静岭 Vol.04

潜伏在记忆深处的恐怖回忆

□责编/北斗

在钟楼和锅炉室地方寻找雪莉线索的哈里多次遭到怪物的阻截，好容易终于从怪物们的口中逃过一命之后，哈里发现自己又重新回到了锅炉室。教堂、神秘的修女，还有什么，在前方等待着？

第七节

不见了黑暗。

离天亮还有一段时间，但外面都已经亮了，不变的是依然迷雾笼罩，但给人的感觉很像清爽的早晨。从学校里出来，打开地图，刚才听到的声音应该是教堂的钟声，不知道是谁敲的钟，是因为想要把小镇上剩余的其他人召唤到一起吗？到那里去看一看吧，哈里这么想着，用手指着地图——巴尔干教堂。

绕过前方塌陷的马路，从布拉多贝里路拐进被贝克曼路。哈里想要子弹，找遍了街道两旁，也没有发现枪店。为了不被怪鸟和疯狗发现，哈里还要谨慎地躲在房子的阴影里前进，这样虽然浪费时间，不过距离倒不是很远。没多久就到了带有明显哥特式建筑的教堂前，缅因洲百分之二十五的人口都是天主教徒，那么寂静岭的百分之二十五居民也都应该是天主教徒。刚一进教堂，就看见最前面的基督像，内部摆设也很肃穆。

教堂里没有其他人，因为听到钟声而来的只有哈里一个人。祭坛前面站着一个女人，哈里来到她的身边。

不是年幼的女儿。头上罩着洁白的修女头巾，可以看到她的头发毫无光泽，一张满是皱纹的脸，加上一条禁欲用的暗调裙子，可以看出来有好多年了。她给人感觉，就好像是身上充满了腥臭味，而且实际年龄要比看起来小得多。

"钟，是你敲的？"

"我等你好久了。"

女人满脸皱纹的笑容，对着哈里说。

"我知道你将来这里。这是按照神的指示——"

"你是谁？小镇里发生什么事了？那些居民去哪里了？"

"审判之时。神与恶魔的战斗已经开始了。"

不只是笑脸，女人还有一丝沉醉的表情，她不是一个看起来这么简单的女人。哈里感觉有些不好，小镇上发生的那些异常情况，从一开始就有些不对劲。但是，女人好像看透哈里的内心，脸上晃过一丝狡猾的神情。

"在找些什么吧，那个孩子？"

"你知道雪莉！"

女人的声音传进哈里大脑中，这是能够消除人理性的魔法咒语。无论谁中了魔法，不是变成盲从的信徒，就是变成被甜言蜜语蒙蔽的人，或者是变成紧紧抓住一根稻草一般的人。

"告诉我她在哪！"

她悲伤地垂下头。

"她被捉住了，被一个阴谋背后的主谋。她将成为供品。"

"什么意思？"

哈里紧紧地摇晃女人，追问着。

"不要碰我！"

她激动地大喊。极度令人讨厌同时感觉恐怖的表情，但是，马上又变成了微笑。

"我是侍奉神的人，身体是纯洁的。所以我以神的指示，同你说话。你明白吗？"

"啊———是。"

哈里被对方气势压倒，马上低下头。

"我同你是一起的，我祈祷你的孩子能够得到解脱。可以了吗，好好听我说的话，你这样随意乱撞什么用也没有，去你该去的地方，带着弗拉洛司去隐藏起来的小路，那是救人最近的路。"

"弗拉洛司？"

"那里是安静的炼狱。可以打破傍晚的墙壁，阻止泥土的怨念———"

女人好像把什么东西扔在地板上。

"这个可以帮助你从邪恶计划中救出你的女儿。拿着它去吧，去医院。趁着还不晚——"

哈里捡起那个还在地板上滚动的东西：一个似金字塔的玩具，三角锥形的物体，用手无法把它整个握住，实物比看起来的重，晃晃也没有一点声音，感觉不到是什么东西。

"这个怎么用？"

哈里抬起头，女人不见了。

青烟一样，消失不见。

第二章 暗

第一节

沿着费尼路一直向东过桥，就到了寂静岭的中央大街。

按照修女的话，哈里向医院走。地图上中央大街南侧那里有所医院，那儿就是要去的奥柯密拉医院。

本来过了桥，在第一个十字路口向右拐后，就到了医院。但是哈里过了桥，却是向对面的警察局跑去——他想补充一下枪支或者子弹之类的东西。拿着没有子弹的手枪在大街上，要是被怪物碰到，那可就糟糕了。

电话就是从这里打过去的吧？哈里想。按照女警官希比尔说过的，如果警察局里一个人也没有的话，那么怎么会有电话从警察局里打出来呢？警察局里面跟咖啡馆一样，办公桌上摆放着打开的搜查资料和文件，所有的人都像是还在办公的同时，一下子全都消失掉了。

哈里开始检查各个房间。因为打不开枪械室的门，哈里只好寻找放在桌子上的武器。

在刑事科出现了要找的东西：一副肩部手枪皮套，好好地摆在桌子上，旁边还放着没有喝完的咖啡纸杯。似乎是手枪的主人想要休息一下，为了放松一下酸麻的肩膀而解下手枪皮套。然后，忽然蒸发了——哈里既替那人可怜又替自己高兴。

哈里从皮套里拔出手枪，检查了一下——十三毫米口径自动手枪，弹夹里正好是装满的九发子弹。哈里再把手枪放回皮套，把手枪皮套系在自己身上。

然后偶然地看了一下压在皮套下面的纸条。

"根据西鲁兹医生的电话，搜查官古基是他杀的可能性极低。尽管死亡后的情形很像自杀，但是在调查过古基的资料后发现，他没有过心脏病发作的历史。"

哈里系好枪套，重新穿上外套的时候，注意到墙壁告示板上的字。

"这种植物只生长在寂静岭附近特定的地方，用来作为生产原料的白克劳迪亚，好像只能在这里培育出来。寂静岭附近是否还有加工场所吗？出售的人难道就是加工人员吗？"

哈里的大脑突然感觉一阵撞击。

是PTV……

哈里写过几本关于国内犯罪方面的书，所以对白克劳迪亚还有点儿了解。它一般生长在河边或者湖边，长着长椭圆形的叶子，是开着白色花朵的多年生草本植物。含有使人产生幻觉的成分，根据以前书上的记载，这种植物很久之前在宗教仪式上被经常使用。

PTV就是依靠从白克劳迪亚身上提取出幻觉成分而制成的产品。有过一段时间，来寂静岭观光的年轻人中流行过这种密幻剂。后来经过警方的干预，这里才又重新变成一个健康的旅游场所。哈里就是因为知道这个消息，所以才会带雪莉来这里……

难道又出现了？

也许是地下贩卖组织还在秘密地生产吧？

哈里开始感觉，雪莉的这次失踪，与这个事件有关联。

纸条和告示板……这是不是哈里偶然间才看到？还是某个人引导方向，对我一个人说的悄悄话？不能再这么想下去了，哈里在心里对自己说。

"那个女人……！"

迈克尔・考夫曼医生怒火中烧。

他边手忙脚乱地收拾东西，边破口大骂道。

"那个老巫婆，还敢嘲笑我们侮辱了神。这都该怪她自己，出生在卑贱的家庭，喜欢小偷小摸的女人。根本就不能相信她，她那厚颜无耻的嘴脸，鬼知道心里想着什么坏主意。我在镇上就应该看出来，她不过是一个喜欢自吹自擂的骗子。"

考夫曼医生凝视着眼前狼籍的景象，桃花心木的桌子和书架刮痕累累，好不容易收集起来的古装图书散落在地板上，还被人胡乱踩踏过，连高价购买的美术作品也被撕破了。

保险柜里的重要文件和高额证券都被拿走了，连最后一瓶玻璃罐都被打碎。

"这就是我应得的报酬吗？卑劣的老巫婆，竟然敢恩将仇报，我会让你明白这么做的后果。"

这肯定是教会干的好事。从保险柜被打开的情形来看，一定是用密码盘打开的——这么说的话，自己肯定一直被教会监视着。

"他们这么做一定是想趁我还没有注意到他们的勾当，突然给我来一下。干得漂亮，哼！可惜，很遗憾。这种简单的阴谋，我从一开始就已经有所警觉了。"

考夫曼为了以防万一，已把一部分资金转移到了国外帐户。这次骚乱被盗的钱同帐户里的相比，只能算零钱。尽管如此，丢失的零钱数目还是非常巨大的。但是骚乱过后，一旦事件公开的话，那么我就不能安定从容地生活了，天天过着担惊受怕的日子。这样的生活不就是最痛苦的刑法吗？没有别的办法，看来只有躲到国外了。

"但是，结果非要变成那一步吗——"

考夫曼气得咬牙切齿。

不是因为悔恨，而是因为憎恶。

为了教会，他提供场所、提供工具……怎么也想象不到会引发这么倒霉的事。当时怎么会被这种愚蠢的宗教狂热想法吸引住呢？

"她怎么能是个骗子，她根本就是个被恶魔控制的巫婆。"

考夫曼边整理旅行箱边考虑需要携带的东西。旅行箱里放着真假两种护照、真假两种名片、其他的钱财、一把九毫米自动手枪和两盒子弹，此外还有紧急使用的医药箱。

就在考夫曼考虑还有什么东西没有忘记时，从后面传来猛兽喘气的声音。

是狗！

不知道从哪儿进到这里来的、丑陋的像僵尸一样的狗。

顺着锋利的牙齿缝隙里流出涎水，冰封似的苍白目光直盯着考夫曼。考夫曼立刻反身，想要从旅行箱里掏出手枪。

哈里在奥柯密拉医院外面，听见从里面发出几声清脆的声音。

好像有人。

哈里又紧张又兴奋地向医院大门跑去。

嘣……！

又有一声从医院的某个房间里发出——就是那个房间，医院候诊室。

医院房间里的门都开着，哈里直接往前跑去。只听见又一声"嘣"，一发子弹险些击中哈里，打在了门框上。

"等等，别开枪！"

哈里把拿枪的手举到头顶，让对方停止射击。

"原来还有人在啊……"

坐在治疗室里的男人放下了手枪。年龄50岁左右，穿着制作讲究的西服。他显然对哈里的出现非常惊讶。

哈里看了地板上的死狗一眼，开始说。

"你被袭击了吗？受伤没有？"

"我没事。"

"我是哈里・梅森。"

哈里想要同他握手。

男人跟哈里握了一下，手掌冰凉潮湿。

"迈克尔・考夫曼。"

"你是这个医院的医生吗？"

"是，那么你是警察吗？"

"不，我是个观光客。这把枪是防身用，你带手枪也是和我一样的理由吧。"

“嗯。”

听着哈里诉说经历，考夫曼闪着怀疑的目光。

“本来没想要到医院来，但是我找不到我的女儿了……一个只有七岁，名字是雪莉的女孩。您见过吗？”

“不巧——”

考夫曼摇了一下头。

“我什么都不知道。我本来打算在工作之后休息一下，谁知道一醒来，周围就变成这个样子了。”

“我是听到女儿在这附近才来这里……”

“听到了？谁对你说的？”

“什么名字我不知道。应该是属于巴尔干教会的一个修女。”

“戴着头罩？”

“嗯。你认识吗？”

“不，不认识。我不认识那个女人。”

考夫曼突然变得面无表情，脸就像是坚固的堡垒一样。

“你的女儿很可怜，但我什么忙都帮不了。我要从这里出去，我可不想在到处都是怪物的地方呆着。”

推开挡在面前的哈里，考夫曼立刻向外跑去。

“小心——”

考夫曼没有答话。

奇怪的男人。

哈里有些怀疑。

本来哈里是个温厚的人，当遇到这种动作粗暴的人，他不会跑出去追问。没有证据表明雪莉失踪与这个男人有关系，但也不一定没有关系。

第二节

医生看病，旁边站着护士，走廊里坐着等待叫自己名字的患者，虽然没有这些人的影子——哈里在医院一楼看到的情景，和他之前在其他地方看到的情景一样，就像是这些人还正在医院里，突然消失。

但是有一个地方例外。

在医院院长房间里，一切似乎都被洗劫一空。这是只有专业盗窃者才能做出来的利落手段。房间被盗的程度，差不多相当于拿走所有的东西一样。房间里乱得哈里连插脚的地方都没有。

他们一定是找过房间里藏着的东西。哈里带着这个想法搜查房间，也许重要的东西已经被拿走了，但是那到底是什么东西呢。哈里希望房间里有东西可以给他一点线索，心里祈祷着是找到女儿的线索。

哈里把散落在地板上的书籍、装裱美术作品的画框、画框里面的作品、散开的文件，这些一个一个地拣起来翻看，就连压在书籍等下面的地板都仔细检查。

发现了一张照片，上面还有表彰评语。照片上里面站在讲台上的男人就是刚才遇见的——考夫曼。在院长室里发现他的这种照片，那么显然他就是这个医院的院长了。

哈里疑心又加深了，开始对刚刚没有追问后悔了。可是，两个都拿枪的人如果发生了争吵，结果也许会更让人后悔吧。哎，那样也不会从考夫曼口中得到什么有用的线索了。

——什么东西？

哈里在绕着名贵的办公桌子检查时，发现一个被忽略的东西。

地板上淌着一滩红色液体。

它似乎是从刚刚打破的玻璃瓶子里流出来的。

哈里用指尖蘸了一点这种液体，放在鼻子下面闻了闻，没有气味。此外用指尖磨擦起来还有细沙的感觉，不是血。

那就是医疗药品了，就是这家医院里的。——但是，哈里还是对这东西十分在意。即使是放在院长室里的药品，也不会这么随便地摆在外面。哈里忽然想起在警察局里告示板上的字……白克劳迪亚……这就是迷幻剂PTV？这么想虽然很蠢，但是也不得不让人怀疑。

哈里从院长室里出来，来到治疗室。从这里的医疗用具柜里面拿了一个没有使用过的注射针，还有一个小空瓶。然后回到院长室，哈里用针管从地板上吸红色液体，然后注入空瓶里。吸入的红色液体也就瓶子的一半那么多。

如果真像教会女人说的一样，雪莉被一个策划阴谋的人抓住了。一旦这个策划阴谋的人，同私自生产贩卖迷幻剂有联系，那么这个瓶子里的红色液体就可以作为搜查的证据了。即使雪莉失踪同麻醉药组织没有关系，那么大量的警察因为要搜查密幻剂组织，也会同时寻找雪莉的下落。这样，寂静岭里的情况被公开，联邦调查局也一定会进来。有了这个证据，即使自己找不到女儿，也可以依靠政府找到女儿了。

总是觉得那个男人可疑。

哈里在没有人的医院里搜查，心里思考着事情。

迈克尔・考夫曼，那个人是个医生……说不定还是医院院长……如果那样的话，就有充分的理由相信他会同迷幻剂组织有关系。通过医院做掩护，其实暗里是研制迷幻剂的罪犯。同时利用治病做掩护，私下贩卖迷幻剂。

教会的那个女人也是迷幻剂上瘾者吧？眼睛里晃动着疯狂迷信是因为服用PTV……控制不了自己的意志，随便胡说，结果把实话说了出来……这么来看，教会又和医院，和迷幻剂组织有了联系——那么到底——

哈里本想上楼上看看，但是去楼梯的路被防火门锁上了。哈里心里希望电梯还可以用，一按按钮，电梯门开了。二楼、三楼的按钮都不听使唤，只有四楼按钮是亮的。

去四楼吗？

在电梯刚往上升时哈里忽然觉得一丝困惑。

刚才在外面看奥柯密拉医院时是一个三层建筑。

可又为什么电梯可以去不存在的四楼？

二楼三楼的按钮去不了，是要把我引向四楼吗？

这么想着的哈里感到后背发冷，但是已经回不去了。

门开了。

“四”在亚洲国家了等于“死”的意思。四楼里面也是死寂的气氛。

同一楼安静的环境不一样，这里感觉就像废墟一样的寂静。眼前景象如同油画里不太干净的画面一样，脏暗的墙壁上外皮开始剥落，生满了锈的金属门把，天棚如同被煤堆堆放过——这里就是被废弃的、一点一点腐朽的废墟。通过窗户照进来的光线，可以看到附近都是尘土，空气也让人感觉喉咙干呛。现在的光线让人觉得已经到了黄昏。

哈里心情沉闷，呼吸困难。

他现在就想要找到楼梯下到三楼。现在光线越来越少，黑暗越来越浓。现在的走廊已经不像走廊，墙壁上的外皮掉光了，漏出支撑建筑的金属混凝土，前方是被黑暗包围的洞穴。

哈里甚至以为在探索一个山洞。

这里似乎栖息着未知的怪物。

哈里开始有不好的预感。

收音机告诉哈里他的感觉没错。前面的“人”靠近过来，噪音升高了。它用十分怪异的样子靠近哈里。

慢慢地，上身前倾着过来了。脸看起来年轻，声音却想老人家一样。

一名护士。

似乎护士还背着什么东西，后背如同骆驼的驼峰，从它的背上凸起。

好像还有什么东西闪动着金属光泽，护士手里握着一把手术刀。她不是笑脸相迎的白衣天使,而是隐藏着邪恶的意图。

它打算解剖什么吗——就是把哈里——

没有注射麻药，就这样残酷的实行手术。

哈里感觉到年轻的护士将要、慢慢划开他的皮肤、切开里面的软体组织、然后剜出里面的内脏，最后吸吮流出来的鲜血。

“试试看吧！”

哈里瞄准后，冷静地对它说。

“我不想杀你，你只不过是被恶魔控制。别挡着我，我求你了，把路让开。”

护士离得更近了。

姿势很难看地疯狂冲向哈里。

哈里要扣动扳机时，踌躇了一下。打死了这个怪物，也许就会杀死被控制的真正护士。这个真的不好决定，而且哈里的射击技术也不怎么样。他是在越南战争末期入伍的，根本没有实战经验。第一次射击也是最近才——所以他的准确度根本不值一提。目标就算是护士背部凸起的东西，他也不肯定瞄得准。

护士已经临近抬起手术刀了，哈里赶忙集中精神，迅速躲到一旁。狭窄的地方根本没有多少移动的地方，哈里刚一跳起来，肩膀就撞到墙。护士停止向前冲刺，用脚止住冲势扭回头，重新发起突击。哈里痛苦地斜坐在地板上，右肩的疼痛使哈里好不容易才举起手枪。

这个怪物到底是不是被恶魔控制了？

肩膀上的痛苦让哈里不能不这么想。

同人类有一点相像的怪物……是不是受背部凸起的东西影响才这个样子？如果护士是被什么控制的话，那么医院其他的人也应该被控制，还有警察局里的警察，城镇里的居民和观光客他们。

对了。

它不是人。

护士的脸出现在眼前。

子弹从枪管里射出，透过怪物双眼之间，穿过大脑。怪物的头盖骨被打穿。

鲜血夹杂骨头碎片，从头骨裂开处向外溅出。护士嘴边泛起微笑，带着血沫和脑浆倒下。

（未完待续）



鬼武者觉醒

第一话

身为大名的丰臣秀次，并没有因为自己显赫的地位而安枕无忧。相反，生活在秀吉阴影之下的他，却找不到一丝安心的感觉。在梦中，他梦见了母亲和即将到来的灾难。这或许就是秀次即将成为幻魔的征兆，一个不详的征兆……

□责编/小沛

序章　在田园中

四周都被淡红色的烟雾围绕着。

周围的山上开满了樱花，整座山都染上了颜色。幼小的他看着这一切，这些艳丽的光景就像从时折村来的法师所说的一样，是天上的风景。

在这覆满天地的花海中，母亲跳起了舞。

现在还是春季，距离播种的日子还有一段时间。

初夏很快就要来到了，樱花那红色的叶子上也即将开始泛绿，包裹住群山。这就是播种的季节。

他的父亲面对着即将来到的播种季节，却十分慌乱。

母亲亲自下到田地中，帮着农民们耕地播种。

不要再做以前那种事了！叔父看着母亲骂道。但是，母亲好像怎么也适应不了武士的生活，每到这个时候脸上都浮现出悲伤的表情。

叔父是个好人，看到母亲悲伤的表情，不再说什么，撩起和服的裤子，苦笑着下到田中去帮忙。

他很喜欢这个直率的叔父。叔父每次来到家里，都会抱起他做猴子一样的鬼脸。每到这个时候，他仿佛都能从叔父身上感受到温暖和煦的日光。

但是，现在还是春天，距离农务还有一段时间。

今天，村里的人们都去赏花了。

在盛开的樱花下，人们快乐地拍着手，唱着歌。

他的母亲随着歌声起舞。

看着这快乐的景象，他也高兴地叫起来。

他听说母亲还有父亲本来都不是武士，他们离开这里，在尾张一个叫中村的小村子里生下他，从事着普通百姓的工作生活着。

但是，叔父离开村子后为尾张的大王做事，后来机会越来越多，需要招收家臣。

所以，叔父回到出生的村子，把姐姐、弟弟，也就是他的舅母还有伯父们都叫到了大王的王城中。

现在，他的父亲也成了大王的家臣，把农务交给下人，自己留起了武士的胡须，为农民们裁决纠纷。

当城中响起法螺贝的号角时，父亲会慌张地催促年轻的男仆把装有铠甲和头盔的箱子抬来，拿起自己并不习惯的长枪，骑上马飞奔出城。

他也并不讨厌这样的父亲。

但是他更喜欢的，是在没有战争时，总是向他露出阳光般微笑的父亲。

不过，比起任何事情，他最喜欢的，还是母亲那翩翩起舞的婀娜身姿。

他并不知道母亲生他之后是在哪里的田舍度过的。

在他刚刚懂事的时候，他的叔父——羽柴筑前守秀吉，已经是近江长滨新城的城主了。作为羽柴秀吉的侄子，他受到了家臣们的尊敬。

在近江的领地，每逢春季就会举行赏花大会，每逢秋季就会举办丰收大会。

在侄子眼中，秀吉是个出手阔绰，充满阳刚之气的男人。每逢正月，秀吉都会向歧阜的大王供奉大量的物品，其数量之多令人震惊。每到这时，秀吉都会摇着扇子，坐在车上看着众多的人和货物进进出出。

领地内举办祭奠时总是一味追求华丽，把附近的年轻姑娘都叫来跳舞。母亲的舞蹈在其中总是显得很特别，要比别人优美上好几倍。

——真是奇妙啊！母亲与其他姑娘相比，其实并不是很美。

看着被花朵簇拥着起舞的母亲，他感到疑惑。

相比之下，母亲的姿色确实比不上那些年轻的姑娘。叔父秀吉也是个身材矮小、满脸皱纹的男人。虽然很年轻，但长得像猴子一样，母亲是秀吉的姐姐，所以姿色确实……但是，母亲的舞姿在孩子眼中，还是比任何人都要美上好几倍。

看着母亲的舞姿，他的心中就像在寒冬中燃起的一把火一样，一道暖流汇集到胸口。

随着这股暖流涌上心头的，还有无法用语言表达的怀念之情。

他脱口而出："母亲！好久没见您了！您的身体还好吗？"

在雪花般掉落的花海中，母亲停下了舞蹈，把头转向他，微笑着。

这正如他所期待的那样，他加速向母亲走去。

但是，这个时候，原本微笑着的母亲，脸上突然显露出诧异的神色，用疑惑的声音问道："那个……您是……我并不认识您……"

充满暖流和怀念的心头，在瞬间冷却了。

他茫然地看着母亲。母亲那带着疑问和尴尬笑容的面孔突然被一阵大风吹乱，隐藏到了花瓣雨之中。

"我……是谁？母亲，请告诉我！我到底是谁？"

他自嘲般地吼叫起来，花瓣雨越发凌乱，把母亲的身姿也遮盖住了。

他呆呆地站着，这时，一种令人厌恶的声音混杂着风声传到了他耳中

"让你做关白是我最大的失策！事到如今也没有办法，你要强大起来，成为我精神的一部分吧！"

在被花瓣雨遮盖的天空中，浮现出一个猿猴般的中年人的脸。

双目中闪着仇恨的火焰，张开的嘴中好像就要喷出闪电一样。

曾经怀抱着幼小的他，对他就像对待自己的亲生儿子一样的近江长滨城主羽柴筑前守秀吉。

这个号令天下的男人，把伏见城当做自己的隐居城。秀吉在空中看着他，像暴风般地怒吼道："我不会把天下交到你这种人的手里！这个世界会一直在我的手中！我要用你来延续我的力量！快些强大起来吧！成为我精神的一部分！秀次！"

随着秀吉的怒号，天地都在震动，樱树林也发出了悲鸣，树枝狂乱地舞动着！

樱花花瓣形成了一个巨大的漩涡。

他像仁王那样坚定地站立着，对着空中那巨大的面容吼道："少废话！我就是我！我不会像你这个老糊涂一样，不会随便让你得逞！我要把一切都还给你！洗干净脖子等着吧！"

他的吼叫吹散了花瓣雨，空中秀吉的那张巨大的面容也在一瞬间扭曲消失了。

母亲的身影，早已消失殆尽了。

但是，他，丰臣秀次，就像要守护被花瓣雨淹埋的母亲一样，毅然决然地屹立在那里，独自抵抗着袭来的强风。

"大……王。大王！大王！"

深夜，烛台上的火还没有熄灭，火苗被不知哪里吹来的风摇动着，一个年轻女孩奋力的叫声打破了黑夜的寂静。

这个声音，把他从噩梦的世界呼唤回现实。

微微睁开眼睛，少女那担心的表情映入眼帘。紧锁眉头的丰臣秀次卷起睡衣坐了起来，脸上的表情很痛苦。

全身都被冷汗浸湿了。秀次用手拭去脸上的汗水，少女关切地看着他，问道："您好像很不舒服啊，是不是做噩梦了？"

"是美树啊。我没事。要说噩梦，这个世界上的一切才都像噩梦一样！"

秀次苦笑着，他就像要回忆起噩梦的片段一样，扭动着自己结实的肩膀，向卧室看去。

菜子油点燃的火焰，用淡淡的光照射着豪华的家居。

这座建筑物之前的主人——关白丰臣秀吉向日本全国、明朝、吕宋以及南蛮各国预定了这些豪华的家居。

秀吉爬到关白这个位子，侍奉天皇的最高级别后，为了配合自己的身份，才挥金如土购置了这些家居。

丰臣秀吉现在从关白的位子上退了下来，居住在作为隐居城而建造的伏见城中。

聚乐第其实是秀吉为了制约天下，在天正一三年（一八五八）的翌年，于首都建立的官邸。

秀吉支配朝廷和武士两方，作为历史上第一个天下人，做到了关白的位子上。

作为武士，为了接驾天皇以及作为战事指挥所而建造了大阪城；作为官员，为了与朝廷联络执行公务而建造了聚乐第。

以一般的身份是无法建造城池的。从大阪城和聚乐第，以及从关白退下之后建造的伏见城来看，可想而知秀吉的权利有多大。

不仅如此，秀吉还在九州、名护屋建造了可以与大阪城相匹敌的巨大城郭。

现在，以名护屋为据点，集结了大量的军队并向朝鲜进军。在日本已经属于秀吉之后，他把国家交给侄子秀次，自己率军意图征服朝鲜和明朝。

在秀次坐上关白之后，本来应该把一切都交给他。

但实际上，大部分的权力还掌握在秀吉手中。

对秀次来说，关白已经是个名存实亡的位子了。

这一切都是因为两年前，秀吉的爱妾——淀君为秀吉生了个儿子秀赖。

五年前，秀赖的哥哥松鹤病死了。秀吉也许是为了让丰臣家的血脉延续下去，把关白的位子让给了姐姐的孩子，秀次，而自己作为太阁亲自攻打高丽。

但是，第二个儿子降生之后，他一定很后悔自己之前的决定。

现在在秀吉眼中，秀次是个会危及自己儿子将来的危险人物。

所以，秀次手中的权力被一一剥夺了，虽然名为关白，但实际地位已与大名无异。

对于秀吉的做法，秀次现在毫无办法。在噩梦中秀吉也是如此强势。想到这里，秀次再一次擦了擦汗，对侍女说："美树，别瞎想了。我不会像太阁殿下所想的那样。为此，我才不断地日夜修炼。"说完，秀次把视线转向了跪在下面的武士。

"我们的谋士怎么样了，应该来了吧。常陆"

"是的。是舍流的丸目藏人。他听了陛下的评判之后就来拜访您了。"

这个叫常陆的武士会心地笑着，向秀次禀告了这些。

他叫木村常陆介重高。是秀次家的老臣，而且还是连接首都与大阪城的山城国・淀城的城主。

一方面，有一些被称为天流的兵法高手，秀次以此为基本，把精通各种兵法、武术的高人请到聚乐第，同时自己也不断地修炼技艺。

秀次那忧郁的眼神中，突然闪现出一丝喜悦。

"哦，真没想到是丸目藏人！我们快走吧！"

看着兴奋的秀次，美树慌张地说道："那、那个……大王，我来晚了。"

"什么？"

秀次奇怪地看着美树，美树跪在地上，蜷缩着身体，嗫嚅着说道："那个，从大阪城来了使者。是南蛮的公主……"

秀次考虑了片刻，说道："让她进来吧，注意别有什么疏忽。美树，替我更衣。"

说罢，秀次脱下睡衣，准备沐浴。美树挽起裙子的下摆，从桶中舀起热水淋在秀次宽厚的肩膀上，支吾地问道："大王，那个奥菲莉亚公主是个什么样的人啊？"

"怎么，你担心吗？"

秀次的脸上突然出现了一丝不快。

"她是太阁殿下的妾。我在伏见、大阪还有都城的时候帮了我一些忙。抱歉美树，她是作为太阁的使者来的，我必须单独和她会面，你先退下吧。"

换好衣服的秀次离开了寝室，美树看着他的背影表情很复杂。这时，身后突然传来了一个声音："大王要去会见太阁殿下的使者吧。美树殿下的担心我很理解，但是现在请您稍安毋躁。"

"啊！景定殿下！"

回过头的美树急忙低下了头。

他叫前野出云守景定，是但马国出石城的城主，是负责建造聚乐第的前野长康的儿子。

"难不成幻魔……"景定自言自语地说道。

"景定先生，您刚刚说什么？"

"没什么，不过大王受制于太阁殿下，现在很憔悴倒是真的。美树殿下一定要尽量为大王分忧啊！"

美树紧锁眉头，忧伤地说道："是的。但是我一直都很不安。这样下去，大王不知会到哪里去，以我的力量是不可能留下他的……"

景定什么也没说，只是默默地注视着忧伤的美树。

在远处灯光淡淡地辉映下，浮现出一个拥有精致面容的美丽女性。

华丽的丝绸棉袄包裹着优美的身段，她向秀次深深地鞠了一躬。

抬起的脸看上去并不是日本人，雪白的肌肤，淡淡的发色。

"关白殿下看起来心情很好啊。我奥菲莉亚能与您相见真是荣幸之至。"

"别开玩笑了。正如你所知，太阁殿下现在很恨我。"秀次突然露出了愤怒之色，

"从前段时间开始，城中出现了可疑的身影，家中的侍女或是下人也被袭击过。"

"真是太遗憾了。太阁继承已故总见院殿下的衣钵，召唤出了隐藏在这世界的黑暗中的家伙——幻魔，并打算把他们控制在自己的手下。在幻魔面前，无论多么勇猛的将帅还是强力的士兵都没有用。并且想用幻魔来对付关白殿下。"

听到这里秀次愤怒地喊叫起来："为什么！再怎么样我也是太阁殿下的养子，他为什么要疏远我，亏我这么努力！"

奥菲莉亚用正经的口吻回答道："也许是太阁殿下觉得只要关白殿下存在一天，秀赖先生就无法顺利发展吧。"

"闭嘴！如果真是如你所说，反倒可以磨练我的技艺。"

秀次面对奥菲莉亚嘲弄般的口吻回击道："你到底有什么企图！幻魔也好，别的也罢，我都不在乎。尽管来吧，我会照样奉还的！"

"您的气势真不错啊！这样的话我就不能再说什么了，只是……"

奥菲莉亚嫣然一笑，伏到秀次耳边轻声说道："如果您遇到了幻魔就请告诉我，我会帮你成为能够与幻魔作战之身。以人类之躯击溃封印幻魔的武具就在这个国家里。在比睿山延历寺供奉着鬼之笼手。"

"什么？为什么你会知道这些？不，是什么让你把这些告诉我的！"



"这些只是我个人送给您的礼物。我觉得关白殿下很可怜，只是想帮你而已。"

奥菲莉亚的脸上突然浮现出妖艳的笑容："今晚我是来告诉您目前的危险态势。如果我在这里待得太久，石田三成先生就会怀疑了。那么，就此告别。我所说话希望您不要忘记。"

"等等！"秀次本想叫住奥菲莉亚，这时烛火突然异样地摇动起来。在这一瞬间，秀次只觉得头晕目眩，一下子失去了意识。

再次醒来时，奥菲莉亚的身影已经消失了。

"这到底是……真的，还是……梦……"

秀次茫然地回忆着"的确是美树告诉我奥菲莉亚来了，但是，这……"

不过，比起这些，奥菲莉亚的话更让秀次觉得奇怪，她的口气与平时完全不一样，而且话的内容也……

"幻魔……还有鬼之笼手。城内会有幻魔这种怪物猖獗，难道叔父真的就这么恨他的外甥吗！"

秀次心中对秀吉的恨瞬间膨胀起来。无论怎么努力，也抑制不住胸中的怒火。

对秀吉的愤怒和对未知幻魔的恐惧压抑着秀次的神经。

他双目充满了血丝，整个人变得暴虐，开始胡乱地斩杀平民，抢走年轻的姑娘。

百姓们离开了他的领地，前野景定等忠心的家臣也无法劝导疯狂的秀次。

不知从何时起，聚乐第的名字变为了杀生馆，谁也不愿再在这里待下去，成为了寂静之城。

而美树，这个深爱着秀次的女孩，却只能目睹秀次的暴虐而毫无办法。

南光坊天海

比睿山延历寺的僧侣。继承了鬼族之血，一边净化幻魔残党一边云游四方。

阿伦

和天海共同行动的比睿山僧尼。会使用幻术，是天海的战斗支援。

奥藏院胤春

兴福寺宝藏院流枪术的创始者。宝藏院胤荣的得意弟子。

风丸

生活在天狗界的天才剑术少年。把秘剑"水镜"传授给了天海。

草深甚四郎

深甚流的创始人。剑术极为高强，从人类变为了天狗。是风丸的师父。

丰臣秀次

太阁秀吉的侄子，一时的关白。拾（后来的秀赖）出生后被秀吉疏远并削弱权力，为了对抗秀吉，自愿变成了幻魔。

美树

秀次的侍女。愿望是能从政治斗争中拯救秀次。

细川・GARASYA

明智光秀的女儿，细川越中守忠兴的正室。姐姐是明智左马介秀满的妻子。

雏菊

细川・GARASYA的护卫兼侍女。年纪轻轻，但是枪术的达人。继承了父亲留下的"名护屋山三郎"之名。

前野长康

秀次家的老臣。

前野景定

前野长康的长男。武术达人。和父亲一样，效力于秀次。

木村重高

秀次家的老臣。山国城、淀城十八万石的城主。

丰臣秀吉

把关白之位让给秀次，自己进驻伏见城，作为太阁掌管实权。以称霸世界为梦想，为此复活幻魔并加以利用。为人谨慎。

石田三成

效力于丰臣政权的大将。与幻魔KURODIASU同化，负责指挥幻魔复活计划。

奥菲莉亚

高等幻魔。为了让秀次下决心解开幻魔的封印，暗中进行策划，使秀次势力得到强大。

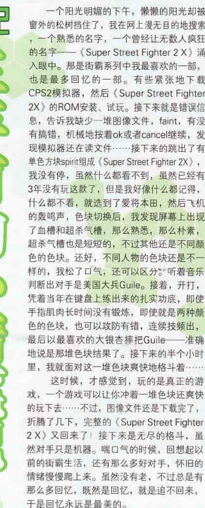
丸目藏人

泰舍流的创始人。被秀次势力所拉拢。

（未完待续）

丁丁历险记

三年前的心情笔记 我的街霸生涯自白书



一个阳光明媚的下午，懒懒的阳光却被窗外的松树挡住了，我在网上漫无目的地搜索，一个熟悉的名字，一个曾经让无数人疯狂的名字——《Super Street Fighter 2 X》涌入眼中。那是街霸系列中我最喜欢的一部，也是最多回忆的一部。有些紧张地下载CPS2模拟器，然后《Super Street Fighter 2X》的ROM安装、试玩。接下来就是错误信息，告诉我缺少一堆图像文件，faint，有没有搞错，机械地按着ok或者cancel继续，发现模拟器还在读文件……接下来的跳出了有单色方块spirit组成《Super Street Fighter 2X》，我没有停，虽然什么都看不到，虽然已经有3年没有玩这款了，但是我好像什么都记得，什么都不看，就选到了爱将本田，然后飞机的轰鸣声，色块切换后，我发现屏幕上出现了血槽和超杀气槽，那么熟悉，那么朴素，超杀气槽也是短短的，不过其他还是不同颜色的色块。还好，不同人物的色块还是不一样的，我松了口气，还可以区分。听着音乐判断出对手是美国大兵Guile。接着，开打，凭着当年在键盘上练出来的扎实功底，即使手指肌肉长时间没有锻炼，即使就是两种颜色的色块，也可以攻防有错，连续技频出，最后以最喜欢的大银杏捧把Guile——准确地说是那堆色块结果了。接下来的半个小时里，我就面对这一堆色块爽快地格斗着……

这时候，才感觉到，玩的是真正的游戏，一个游戏可以让你冲着一堆色块还爽快的玩下去……不过，图像文件还是下载完了，折腾了几下，完整的《Super Street Fighter 2 X》又回来了！接下来是无尽的格斗，虽然对手只是机器。喘口气的时候，回想起以前的街霸生活，还有那么多好对手，怀旧的情绪慢慢爬上来。虽然没有老，不过总是有那么多回忆，既然是回忆，就是追不回来，于是回忆永远是最美的。

最早知道《Street Fighter》是在日本玩具杂志上。因为父母的原因，在消息闭塞的时代，总可以看到日本最新的玩具杂志，记得当时日本最流行B.B.Gun。《Street Fighter 2》刚出的时候，日本玩具杂志上大幅报道，大片彩图，在当时任天堂红白机都很少见很昂贵的情况下，可想而知那样的图像对我的冲击，记得最清楚的是桑吉尔夫的照片。不过那时也就是知道，也没有去街机厅玩过，不知道那时候国内有没有。



对于街霸，真正对我启蒙的是King（原《电软》编辑）。那已经是超任慢慢出现在北京各种小卖店的时候了。当时编辑部就在北京游戏小卖店最集中的鼓楼附近，King快下班的时候和我去买超任。去的是智乐王国，记得当时还是卢老板。King和他好像很熟，见了面他就叫出一手下，也许不是，要和King较量《Street Fighter 2》。King也不含糊，当下把买主机的事情忘了。拎出店里的旧MD，对战街霸当然是要用MD和它的小六键手柄了，直到现在仍然觉得最好用的还是MD小六键。他们两位就开始你来我往地打起来。周围立刻聚起一堆人，小P孩居多。现在看来当时的对战可能不够精彩，不过就当时的我来看，真的是高手对决，你来我往，而且King又是十分华丽的打法，连续技大技频频地出，出招的叫声（游戏里的，不是King的）此起彼伏。当下就吸引住我，有了修炼街霸然后与人对决的冲动。King与那人战了估计五十多盘，基本平手，看天色已晚，没准是怕出来时间太长主编骂，才又想起买主机一事。

从那以后，虽然使用超任的LR键和十字键不是很爽，我也慢慢开始练习街霸了。偶尔到同学那里去体会MD的小六键切磋一下。那个时候，对于街霸系统完全没有了解，有了出招表，就自己凭感觉打。当然是知道基本的攻防和简单连技的了。可笑的是8级难度绝对过不了版，不论使用谁，也是我不喜欢和机器对战，而且喜欢使用2P位置的原因吧。过了一段，发现周围的朋友都不是自己的对手了，也可能他们很少玩街霸吧。那个时候，一直没有去找King切磋，一是没时间，二是不太敢。

上了大学，第一年的时候，不知从哪里拿来一台红白机和黑白电视，有一盘9人街霸，那个时候还有玩那个的，没错。宿舍的同学们很少玩游戏的，于是就教他们，那个可笑的版本，好像因为处理不了太多键控，发升龙拳是前下拳，而且真的完全无敌自动拉近与对手距离！而且起身的时候不无敌，所以连续有节奏的发波动拳就可以活活把倒地的人弄死，我们起了名字，叫做："吸血"，后来发现可以吸血的地方太多了，没有平衡可讲了。于是大家就干脆对波比赛，所谓对波，就是两个人一边一个，开始一起发飞行道具，然后看谁发得快，直到把另一人弄死。不过那游戏有问题，发波的时候人物会自动前移一些，最后两个人距离极近，场面惨烈。最多的一次是我和一个北京许氏毒人，发了四五十个之后我出错误，被KO了。

神侃之后，发现许氏毒人也是街霸爱好者呀。于是约定他拿主机我借MD的16人街霸（俗称，就是Super Street Fighter）到学校来切磋。当时自己也没有底，自己是否是许毒对手，而且许毒气焰嚣张，记得还少许有些紧张。记得很清楚，一个周一的下午，机卡备齐，在黑白电视上开打，当时3个宿舍的人除了我和许毒还有随州张飞（恐怖的名字）其他人都没有打过正宗的街霸，于是就我和许毒，张飞开战。这时候才发现许毒果然训练有素而且有够专一，只使用Ken，波嚎具流利。几场下来我和张飞皆不是许毒Ken的对手的说，不过使用其他人就互有胜负。然后大家去上音乐课（清华的音乐课，恐怖吧。）课上和广东省的状元黄毒毒（此人姓黄而且三个字的名字罢了，大家习惯叫玩游戏中毒的人为某毒，从电软上中毒症例借来的）分析许毒Ken的打法，认为因为许毒喜欢使用升龙拳，而且必是华丽之火焰升龙，所以应该诱使其出火焰升龙然后利用落下的时间攻击，总结出对策之后跃跃欲试。下课之后，再战之时，果然分析奏效，连败许毒毒Ken若干局，不过不愧是四中的，逐渐识破我的战术，又是很难战胜他的Ken了。

之后的日子实在是美好，宿舍的伙计们成天的对战对战再对战，状元们接受新事物就是有够快，3个宿舍都是热火朝天的对战情绪，大家水平在高频度的对战中提高。说到这里，不得不提来自随州之张飞，也就是张毒。据其所说在随州所有街机的操作都是摇杆在左按钮在右！所以，张毒每次去北京街机厅必双臂成X状，左右手交叉操作，加之水平不俗，极为壮观。之后的日子里，随州张飞发现了Ken的邪派四连技（当然是大家起的名字）。Ken的直立重拳接火焰升龙是4Hits，一般要按2下拳才可以，而且从图像上来看，是Ken先一只手击重拳另一只手出火焰升龙。而所谓的邪派四连技，只用按一下拳，在方向键前倒下的过程中按一下拳，然后方向键继续下，然后前下，就是四连技，而且Ken的姿势也不一样，是一手重拳，再换一手重拳，再换手升龙。技法可以类推，从此之后，大家都使用邪派连技了。

大约这个时候，特工黄的街霸分析在《电软》上刊登了，大家有了更多的理论指导。大家也开始用各种名词了，什么目押，受身等等。PC上的《Super Street Fighter 2 X》也在这个时候出来了，大家于是转战PC，使用键盘了。用手柄用的是大拇指，而键盘的话完全不一样，不过大家还真适应得快，而且衍生出2指派和3指派（方向键上使用的手指数目不同，各有利弊）。我是3指派，主要是因为蓄力人物的原因，为了可以同时蓄下和后然后非常快地按前或上，必要三指！大家热战PC版《Super Street Fighter 2 X》没几天，就发现了极大的bug：人物倒地起身的时候不无敌！吸血重现江湖。但是又没有3DO可以玩，那时候就3DO移植了《Super Street Fighter 2 X》，只好大家君子协定，不许以任何形式来吸血（主要的吸血方式有远距离用气功波和近距离扫腿）。说是这么说了，难免对战的时候有意无意的掌握不准，更有厉害的就是不小心超杀吸血，被吸的只有立即吐血才是（现实中）。当时最厉害的技术是远距离发波，时间要掌握得好，刚刚过了bug时间但是又极不容易防，不算吸血但是成功击中率又高。不过掌握不好容易失手，然后只好站在原地，说："你还我一腿吧"，还算君子。

（未完待续）

叶丁专栏
Vol.001



叶丁，《电软》的"魔法师"，目前在THQ就职Cinematic Artist。从1994年开始涉足国内游戏及动漫界，并为《电软》及《游戏创造》做特约撰稿人。





回想起以前的街霸生活
还有那么多好对手
怀旧的情绪慢慢爬上来

那已经是超任慢慢出现在北京各种小卖店的时候了。当时编辑部就在北京游戏小卖店最集中的鼓楼附近，King快下班的时候和我去买超任。

老弦乱弹

活在真实而非虚拟中 游戏的乐趣来源

第四回 玩的就是快感

电子游戏无疑是上个世纪最伟大的发明之一。这种以电子科技为武装的娱乐休闲方式改变了很多人的生活方式和生活态度。虽然它在问世近40年后的今天，仍尚未真正为主流社会所推崇倡导，但毫无疑问，它已经成为一个商机无限的重要产业。它令一代又一代的青少年为之痴狂，甚至造就了“御宅族”这样一种特殊群落。

尽管如此，对电子游戏没有爱的人们仍会觉得不可理喻，他们无法理解为何有人可以几小时乃至十几小时面对屏幕不挪屁股只是偶尔傻笑，更无法理解为何会有人以真正的金钱去购买网游虚拟装备，甚至不惜出卖肉体。他们不明白玩电子游戏究竟能带来什么“好处”——这世上好玩而又“有用”的娱乐多着呢，譬如棋牌能开启智力、球类能锻炼身体、绘画摄影不仅能陶冶艺术情操更能掌握一门手艺，就算是“国粹”麻将至少还有可能赢来实实在在的金钱，打电子游戏又能带来什么？除了极少数电子竞技职业玩家能借此赢得奖金以及为国争光之外，绝大多数电子游戏玩家似乎只是在徒然浪费时间和精力。自然，对电子游戏充满爱的人绝不会容忍这种论调，他们不断地阐述电子游戏是如何有用——锻炼反应、协调身心、学习知识，他们不断阐述电子游戏是多么有内涵——被精彩的故事所感染、被主人公曲折的命运所打动，更有人感慨自己从中悟出了人生之道。

认为电子游戏一无是处的观点固然很荒谬，但一定要把电子游戏拔高到启迪人生的份上也未免太矫情了些。没必要非得给游戏赋予某种使命感来证明其价值，任何游戏都会让人或多或少地有一些感悟，电子游戏自然也不例外，但如果真要用游戏里的世界观来指导现实中的人生，那恐怕是注定要碰得头破血流的。

其实无论是认为电子游戏“无价值”或“有价值”的观点，在本质上都有一个相同的误区，就是太把游戏看得实用化、功利化了。

张弦专栏

Vol.004



张弦，上海人，国内资深游戏人，《电软》的老朋友，现担任国内众多热门影视剧的编剧工作。游戏造诣高深，通过他的文字，可以感悟到游戏的本源所在。



游戏发展至今已有众多种类 但无论哪种类型本质上都与快感有关

认为电子游戏一无是处的观点固然很荒谬，但一定要把电子游戏拔高到启迪人生的份上也未免太矫情了些。没必要非得给游戏赋予某种使命感来证明其价值。

在我看来，电子游戏的最大好处就是一个：让人产生快感。事实上广义地说，所有的游戏都是为了给人快感，但电子游戏的特点是用相对廉价、对人对己都几乎无害的方式来达成直接的快感。

快感是人类不可或缺的需求。在满足了基本的温饱之后，人们无时无刻不在追求各种快感——其实就算是在填饱肚子时也附带着对味蕾快感的追求，否则这世上就无需那么多工艺复杂的美食，只需几粒药丸便足够。但是大多数快感的获得是要付出巨大代价，更有一些原始性快感是人类社会规则所不能容忍的，所以就有了“白日梦”，也就是以“意淫”的手段来获得“通感”，让人得到宣泄而又不至于危害社会。人类很早发明了游戏，一类演变成了体育项目，象棋、围棋、篮球、足球、击剑、拳击……所有这些游戏其实都是蛮荒年代嗜血厮杀的象征；另一类则演变成了戏剧,并在以后演变成小说、诗歌、电影、电视剧种种被称为“艺术”的东西。

但这种“白日梦”并不是那么直接，代入感也并不够强烈，有不少“白日梦”更是对“做梦者”本身的素养有相当的要求。人类一刻不停地在追求更“真实”的白日梦，所以伴随着每次科学技术的突破，人类总会发明更直观、更具代入感的做梦方式，电影、电视就比传统戏剧更直观，接受者的门槛也更低。随着电子科技发展，电脑终于被用来当作造梦工具，电子游戏便诞生了。这种游戏方式综合了传统游戏和由游戏演化出的戏剧、影视的特点，依靠高科技营造出一个既天马行空又清晰可见的虚拟世界，令游戏者的代入感和投入度达到前所未有的高度，同时也令人们获得更直接、更强烈的快感。

以上世纪70年代初推出的第一部业务用电子游戏《太空大战》为标志，“对抗”成为电子游戏诞生之初即首要选择的主题，它让人获得的是战斗、杀戮、胜利的快感，因此很快吸引了大批争强好胜的青少年。这基本上奠定了电子游戏在以后发展的风格，即使在将近40年后的今天，“对抗”依旧是绝大多数游戏的基本主题，不是“人与机器的对抗”，便是“人与人的对抗”。最早的游戏种类就是射击类和动作类，因为这两大类型最能直接体现“对抗”这个主题。游戏规则通常把对玩家失败的惩罚设定为玩家操纵角色的死亡，这种“你死我活”的设置使得电子游戏比以往的游戏更具血腥气和残酷感。而玩家的取胜，通常也以屠杀敌人为手段。玩家在既不伤害自己、也不伤害他人的绝对安全状态下尽情体验“以命相搏”的快感。

在街机厅，评价一个游戏的好坏是看它的投币率，投币率体现了这个游戏的受欢迎程度。有意思的是，难度较高的游戏往往会赢得更高的人气。绝大多数玩家并不是受虐狂，这一切的根本原因在于难度高意味着挑战度高、刺激性高、获胜后的成就感也越高，最终获得的快感也越大。现代医学证明，当人处于极度紧张状态时，为调节机体，大脑会自动分泌一种名为“内啡肽”的化学物质。这种物质与吗啡的结构相似，能够给人以快感。可见，快感很大程度上来自于压力和挫折。对玩家有限度的“折磨”是一个优秀的射击或动作游戏必备的要素。难度设置的技巧直接影响到一个游戏水准的高下，既要让玩家承受重大压力，又不至于使他绝望崩溃。太容易获胜的游戏，就好像高潮尚未来临便已匆匆收场一般，令人快感顿消。随着游戏市场的日益壮大，开发商为了吸引更多玩家、获得更大盈利，将游戏的难度设定得越来越低，试图一味地满足玩家的杀戮快感。但事实上，玩家在最初体验到这类低难度游戏的爽快感之后便难以产生持续的快感，很快就厌倦并将其放弃。一旦对玩家没有了压力，游戏就变得令人昏昏欲睡。近来玩家纷纷自行修改、制作同人游戏，《东方妖妖梦》系列为代表的射击游戏以覆盖满屏的疯狂弹幕为特色，《真·三国无双4》被修改成敌人从杂兵到武将都极度强劲与疯狂，就连《超级马里奥》，也有好事者将其关卡重新设计，制造出了一个难度高得近乎变态的版本……这再次证明难度与快感密不可分，玩家为了获得更高的快感，不惜“自讨苦吃”。

在视觉效果上突出血腥、暴力，以激发人潜藏于内心的嗜血天性，也是增强游戏快感的捷径，虽然这种做法一直遭人诟病，但制作者依旧乐此不疲，甚至随着技术的进步，这种血腥暴力变得更加逼真。《真人快打》、《横行霸道》系列都是此间代表。在近几年脍炙人口的动作游戏大作《生化危机4》、《战神》等作品中，血腥暴力也是极其重要的组成部分。这两部作品都给人极强的快感，除了依赖关卡难度的成功设置之外，血淋淋杀戮场面的营造也是功不可没。

按照弗洛伊德的观点，其实所有的快感都可以归结到性上。无庸讳言，性暗示对电子游戏来说极为重要。色情一直伴随着电子游戏的发展。过于直白的色情游戏固然难登大雅之堂，但众多即使不是“十八禁”或成人向的游戏也广泛存在着软色情、隐性色情乃至性暗示要素。面对以男性为主的玩家群落，衣着暴露的性感美女历来就是电子游戏不可或缺的重要角色，而《死或生》系列则更是其中典型代表。

电子游戏发展至今，已有众多种类，但无论哪种类型本质上都与“快感”有关。

竞技类游戏带来的是人与人真实较量的快感；战略类游戏带来的是运筹帏幄、指点江山的快感；角色扮演类游戏带来的是在一个虚拟社会中成长的快感；而网络角色扮演类游戏则因其独有的特征，使这种快感变得更为强烈和更加容易获得。区别于单机游戏，网游是虚拟世界和真实世界的结合，玩家在虚拟世界遇到的绝大多数角色都存在现实世界的真实对应。每个玩家都具有虚拟和真实的双重身份，这种奇妙的感觉使得很多人疯狂地追求在虚拟世界的地位。其实明白了这一点，我们就能很容易地理解本文开头所描述的现象：用现实世界的金钱甚至贞操去换来虚拟世界的装备和地位，无论如何，这也算是一种用金钱买快感的方式。

然而，虚拟世界的体验再逼真，也无法替代真实世界的体验。我们毕竟是活在真实而非虚拟中。“白日梦”终究是梦，在真实世界打一场球，是坐在屏幕前玩虚拟球类游戏所永远无法比拟的和无法替代的——即使你拿着某无线手柄装模作样挥动几下。

好马还要配好鞍！

PSP玩家必备的终极使用工具书！让你真正了解PSP！

PSP 终极奥技

由浅入深讲解 PSP全部玩法 无保留攻略

引导游戏和自制程序的方法
自定义固件引导游戏
和压缩ISO的步骤
各种模拟器的设置方式

将PSP变成随身的多媒体播放器
压缩PMP-AVC影片、
ATRAC3Plus音乐
电子小说和漫画轻松看

PSP系统固件特性
了解固件的重要性
降级程序的详细流程

网络设置和KAI上网的详细讲解
无线下载新游戏任务
KAI进行免费网络对战

玩转PSP趣味软硬件

DVD-ROM
收录最新影片及珍贵游戏
全部软件附送

DVD-ROM

PSP格式精彩影片及珍贵游戏附送！
书内介绍全部实用软件彻底大收录！

●PSP系统固件的特性说明，了解PSP系统固件的重要性，各版本降级程序的详细流程；●引导游戏和自制程序的方法，自定义固件引导游戏和压缩ISO的步骤以及各种模拟器的设置方式；●将PSP变成随身携带的多媒体播放器，压缩PMP-AVC影片、ATRAC3Plus音乐，把电子小说和电子漫画在PSP上全部集结；●网络设置和Xlink KAI上网游戏的详细讲解，通过无线网络下载最新游戏任务，设置KAI进行免费的网络对战；●玩转PSP上众多有趣软硬件，GPS、Talkman、随意拍摄像头评测，使用PC键盘玩PSP游戏等各种趣味软件……等等！

第三刷 **绿版** 4月28日 全国上市

第一、二刷全部售完，第三版再度出击！值得收藏的好书！

超值定价 19.80元



第三刷 火热接受邮购中

邮购请注明"PSP奥技" 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）

联系电话：010 64472177 / 64472180 邮编：100011 邮资免取

新作游戏发售表

4月底有许多游戏发售。光FF的作品就有2部。除此之外，到5月《合金弹头合集》的日版也值得期待。4月底的PS2游戏以少女题材的为多，看来任何机种到了后期都会不可避免地有沦为GAL GAME专用机的危险。看来想玩到更多好游戏的话得等到5月以后。这之前大家还是主要玩DS和PSP吧。□责编/猴子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
4月17日			
交响诗篇Eureka Seven2	Eureka Seven Vol. 2	ACT	Bandai
4月19日			
★女神异闻录3 PHES	ペルソナ3フェス	RPG	ATLUS
樱兰高中公关部	櫻兰高校ホスト部	AVG	Idea Factory
格斗之王 NESTS篇	KOFネスツ编	FTG	SNK Playmore
Fate / stay night [Realta Nua]	フェイト/ステイナイト［レアルタ・ヌア］	RPG	角川书店
4月24日			
极度危险	Raw Danger	AVG	Agetec
4月26日			
许嫁	许嫁	AVG	Princess Soft
The Dog Island 一枝花的故事	The Dog Island ひとつの花の物语	AVG	Yukes
埃尔温迪亚物语	エルヴァンディアストーリー	RPG	Idea Factory
SEGA2500系列 电脑战机Virtua On	セガエイジス2500 电脑战机バーチャロン	STG	SEGA
橙色小兔 我爱你	オレンジバニ　仆はキミに恋してる	AVG	Marvelous Interactive
草莓棉花糖	苺ましまろ	AVG	Media Works
侠盗之心 迷宫	Rogue HEARTS Dungeon	RPG	Compile
爱的泪滴 Love Drops	らぶ☆どろ～LoveDrops～	AVG	Dimple
少女组曲 甜蜜音乐会	お娘様组曲 –Sweet Comcert–	AVG	Pionesoft
备长炭 幸福日历	びんちょうタンしあわせ历	AVG	Marvellous
5月1日			
热导追踪	Heatseeker	ACT	Codemasters
龙之传说	Legend of the Dragon	ACT	Game Factory
5月4日			
蜘蛛侠3	Spider–Man 3	ACT	Activision
5月10日			
摔角王国2 职业摔角世界大战	レッスルキングダムプロレスリング世界大战	SPG	Yukes
5月15日			
怪物史莱克3	Shrek the Third	ACT	Activision
5月17日			
奥丁晶石	オーディンスフィア	RPG	ATLUS
光明之风	シャイニング ウィンド	RPG	SEGA
5月22日			
加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	ACT	Disney
5月24日			
紧急状态 复仇	ステート・オブ・エマ　ジンシー・リベンジ	ACT	SPIKE
5月29日			
★盗墓者10周年纪念版	Tomb Raiders Anniversary	ACT	EIDOS
5月29日			
冲浪企鹅	Surf's Up	ACT	Ubisoft
5月31日			
罪恶装备XX重音核心	ギルティギア イグゼクス アクセントコア	FTG	Ark System Works
合金弹头完全版	メタルスラッグコンプリート	STG	SNKPlaymore
SIMPLE2000系列Vol.117 THE零战	SIMPLE2000シリーズVol.117 THE零战	STG	D3 Publisher
SIMPLE2000系列Vol.118 THE落武者 怒怒武士登场	SIMPLE2000シリーズVol.118 THE落武者 怒怒武サムライ登场	ETC	D3 Publisher
5月发售预定			
摔跤王国2 世界大战	Wrestle Kingdom 2 Pro Wresling	ACT	Yukes
天使侧像	エンジェルプロファイル	RPG	Genex
奇奇怪界2	奇々怪界2	ACT	Starfish SD
银河天使2 无限回廊之键	ギャラクシーエンジェル2 无限回廊の键	RPG	Broccori
6月5日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
真实世界高尔夫2007	Real World Golf 2007	SPG	Valcon Games
超级卡车大赛2	Super Trucks Racing 2	RAC	XS Games
6月8日			
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	ACT	Take-Two Interactive
6月19日			
变形金刚	Transformers: The Game	ACT	Activision
6月26日			
蔬菜大杂烩	Ratatouille	ACT	THQ
EyeToy: Play 3	EyeToy: Play 3	ACT	SCE
2007年6月			
哈利波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	SPG	EA
2007年8月			
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
侠盗猎魔	Manhunt 2	ACT	Rockstar
特技人：引爆	Stuntman: Ignition	RAC	THQ
2007年9月			
火星鼠骑士	Biker Mice from Mars	RAC	Game Factory
犯罪现场调查 三维谋杀案	CSI: Crime Scene Investigation: 3 Dimensions of Murder	AVG	Ubisoft
暴力金属赛车	Earache Extreme	RAC	Metro 3D
2007年内			
银魂（暂定名）	银魂（假题）	ACT	NBGI
一騎当千 光明之龙	一騎当千 シャイニングドラゴン	ACT	Marvellous
咎狗之血 True Blood	咎狗の血 True Blood	ETC	角川书店
我自己，你自己	Myself，Yourself	AVG	Yeti
格斗之王98终极之战	KOF98アルティメットマッチ	FTG	SNKPlaymore

Wii

中文名	原名	类型	厂商
4月19日			
摇摆公园	ふるふるぱーく	ACT	TAITO
★超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	ACT	任天堂
4月26日			
The Dog Island 一枝花的故事	The Dog Island ひとつの花の物语	ETC	Yukes
Wii的头脑学堂	Wiiでやわらかあたま塾	ETC	任天堂
海贼王 无限大冒险	ワンピースアンリミテッドアドベンチャー	ACT	NBGI
2007年4月			
泡泡龙Bash	Bust–A–Move Bash!	PUZ	Majesco
波斯王子 竞争之剑	Prince of Persia: Rival Swords	ACT	Ubisoft
5月1日			
热导追踪	Heatseeker	ACT	Codemasters
龙之传说	Legend of the Dragon	ACT	Game Factory
5月10日			
蜘蛛侠3	Spider–Man 3	ACT	Activision
5月17日			
名侦探柯南 追忆的幻想	名探侦コナン 追忆の幻想	AVG	Marvelous Interactive
5月19日			
真人快打 世界末日	Mortal Kombat: Armageddon	FTG	Midway
5月29日			
马里奥聚会8	マリオパーティー8	ETC	任天堂
2007年5月			
巨虫魔岛	Escape from Bug Island	ACT	Eidos
加勒比海盗：世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	ACT	Disney
怪物史莱克3	Shrek the Third	ACT	Activision
电子宠物鸡：聚会	Tamagotchi: Party On!	ETC	NBGI
6月19日			
变形金刚	Transformers: The Game	ACT	Activision
6月21日			
第一神拳 革命	はじめの一歩 レボリューション	SPG	AQ Interactive
6月25日			
口袋妖怪 战斗革命	Pokemon Battle Revolution	ETC	Nintendo
6月26日			
Driver：平行线	Driver: Parallel Lines	RAC	Ubisoft
2007年6月			
暴力橄榄球	Blitz: The League	SPG	Midway
战锤计划	Project H.A.M.M.E.R.	ACT	Nintendo
宇宙家庭	Cosmic Family	ACT	Ubisoft
Dave Mirra自行车越野挑战赛	Dave Mirra BMX Challenge	RAC	Crave Entertainment
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	ACT	Take-Two Interactive
哈利波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
2007年春			
JAWA	JAWA	ACT	SPIKE
灾难：危机之日	Disater: Day of Crisis	AVG	任天堂
★勇者斗恶龙剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔	RPG	Square–Enix
海贼王 无限大冒险	ワンピースアンリミテッドアドベンチャー	ACT	NBGI
2007年内预定			
Wii Music	Wii Music	ETC	任天堂
灾难（暂定名）	ディザスター（假题）	AVG	任天堂
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
★战国无双 Wave	战国无双 Wave	ACT	KOEI
任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
突击Famicon Wars W	突击ファミコンウォーズW	SLG	HUDSON
大金刚火箭赛车	ドンキーコング たるジェットレース	RAC	任天堂
末路英雄	No More Heroes	ACT	SPIKE
★生化危机 Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
★最终幻想水晶编年史	FFCCクリスタルベアラー	RPG	Square Enix
战国BASARA英雄列传（HEROES）	战国BASARA英雄列传（HEROES）	ACT	CAPCOM
银河战士PRIME3	メトロイドプライム3	STG	任天堂

PS3

中文名	原名	类型	厂商
4月1日			
职业棒球之魂4	プロ野球スピリッツ4	SPG	KONAMI
2007年春季预定			
审判之眼	THE EYE OF JUDGMENT	ACT	SCE
★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
Marvel英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Inter Channel
Madden 橄榄球联赛07	Madden NFL 07	SPG	EA
湾岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	RAC	元气
侍道3	侍道3	ACT	SPIKE
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm 百年战争	ACT	KOEI
F.E.A.R.	First Encounter Assult Recon	ACT	Vivendi
6月1日			
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCEI
忍者外传Sigma	Ninja Gaiden Sigma	ACT	TECMO
6月12日			
龙穴	Lair	ACT	SCE
7月3日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	Atari
10月16日			
横行霸道4	Grand Theft Auto4	ACT	Rockstar
2007年夏季预定			
战鹰	WARHAWK	STG	SCE
大众高尔夫5	みんなのGOLF5	SPG	SCE
2007年内预定			
AFRIKA	AFRIKA	ETC	SCE
★胜利十一人新作	ウイニングイレブン新作	SPG	KONAMI
Coded Arms Assult	コーデッドアームズ アサルト	STG	KONAMI
漫画英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Interchannel
仁王	仁王	ACT	KOEI
职业棒球精神	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★合金装备4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4 ガンズ オブ パトリオット	ACT	KONAMI
彩虹6号 拉斯维加斯	Rainbow Six Vegas	FPS	Ubisoft
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
幽灵行动 尖峰战士2	Ghost Recon Advance War Fighter2	STG	UBI Soft
2008年春季预定			
莱拉的冒险：黄金罗盘针	ライラの冒險：黄金の罗针盘	AVG	SEGA
发售日未定			
Active Dogs	Active Dogs	ACT	MTO
★刺客信条	アサシン	ACT	Ubisoft
Extreme	エクストリーム	STG	TAITO
KOF 极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ Maximum Impact 3	FTG	SNK Playmore
太空战斗机	グラディウス	STG	KONAMI
GT赛车5	グランツーリースモ5	RAC	SCE
★幻想水浒传6	幻想水浒传VI	RPG	KONAMI
★寂静岭5	サイレントヒル5	AVG	KONAMI
Sunrise 英雄谭系列	サンライズ英雄谭シリーズ	SLG	Sunrise
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE
炼狱 世纪之末	炼狱The End of the Century	STG	Hudson
将棋 目标世界冠军	将棋ワールドチャンピョン激指	TAB	每日通信

XBOX360

中文名	原名	类型	厂商
4月26日			
驾驶测验 无限制版	Test Drive Unlimited	ETC	Microsoft
5月1日			
黑暗	The Darkness	STG	2K Games
5月4日			
蜘蛛侠3	Spiderman 3	ACT	Actvision
5月15日			
Forza赛车2	Forza Racing 2	RAC	Activision
怪物也疯狂	Monster Madness: Battle for Suburbia	ACT	SouthPeak
双重世界	Two Worlds	RPG	SouthPeak
5月22日			
质量效应	Mass Effect	ACT	Microsoft
冲浪企鹅	Surf's Up	ACT	Ubisoft
怪物史莱克3	Shrek the Third	ACT	Activision
5月24日			
NBA街头篮球 Home Code	NBA Streets Home Code	SPG	EA
6月1日			
侠盗战士	Rogue Warrior	STG	Bethesda Softworks
6月12日			
天诛Z	Tenchu Z	ACT	Microsoft
6月19日			
变形金刚	Transformers: The Game	ACT	Activision
6月21日			
影行	Shadowrun	STG	Microsoft
8月14日			
剑刃风暴：百年战争	Bladestorm: The Hundred Years' War	SLG	KOEI
特技人：引爆	Stuntman: Ignition	RAC	THQ
10月16日			
横行霸道4	Grand Theft Auto4	ACT	Rockstar

NDS

中文名	原名	类型	厂商
4月17日			
Sudokuro	Sudokuro	PUZ	Crave Entertainment
4月19日			
莉兹的工房 奥鲁多的炼金术士	リーズのアトリエ～オルドールの炼金术士～	SLG	Yukes
SUN-X 搜索角色的大陆	サンエックスキャラクター探しランド	ETC	MTO
WIFI对应：玩遍世界大全	Wi-Fi对应 世界のだれでもアソビ大全	ETC	任天堂
4月22日			
口袋妖怪钻石/珍珠（美版）	Pokemon Diamond	RPG	Nintendo
4月26日			
★最终幻想12 亡灵之翼	FF12 Revenant Wings	RPG	Square Enix
游戏漫画横山光辉三国志 第四卷 三国鼎立	ゲーミックス横山光辉三国志 第四卷 三国鼎立	ETC	AS Networks
英检王3级篇	英检王3级编	ETC	学研Index
英检王4级篇	英检王4级编	ETC	学研Index
生手也能明白的阅读训练	あらすじで覚える速读のススメ	ETC	UNKNOWN
生手也能锻炼的听力训练	あらすじで鍛える速耳のススメ	ETC	UNKNOWN
超级黑巴斯 垂钓北半球	スーパーブラックバス～北半球を钓る～	SLG	VICTOR
5月10日			
最强 东大将棋DS	最强 东大将棋DS	TAB	每日通信
5月24日			
星神	HOSHIGAMI	AVG	AS Networks
扑哧扑哧病毒	ぷちぷちウィルス	ETC	JALECO
游戏漫画横山光辉三国志 第五卷 水师之表	ゲーミックス横山光辉三国志 第五卷 水师の表	ETC	AS Networks
6月28日			
游戏漫画横山光辉三国志 第六卷 孔明的遗言	ゲーミックス横山光辉三国志 第六卷 孔明の遗言	ETC	AS Networks
沿川垂钓 山谷之诗	川のぬし钓りこもれびの谷せせらぎの诗	SLG	Marvelous Interactive
7月4日			
NDS浏览器	Nintendo DS Browser	ETC	Nintendo
2007年春季预定			
我的旋律 天使之书	マイメロディ エンジェルブック	AVG	TDK Core
2007年夏季预定			
SD 高达G世纪 交叉动力	SD Gundam G Generation Cross Drive	SLG	NBGI
2007年内预定			
股票商人 瞬	株トレーダー瞬	SLG	CAPCOM
真・女神转生	真・女神转生	RPG	ATLUS
★勇者斗恶龙9	Dragon Quest IX	RPG	Square Enix
雷顿教授与恶魔之箱	レイトン教授と悪魔の箱	AVG	Level 5
FF&DQ富有街DS	いただきストリートDS	TAB	Square Enix
燃烧热血之魂 应援团2	燃えろ！熱血リズムの魂！应援团2	SLG	KOEI

PSP

中文名	原名	类型	厂商
4月19日			
最终幻想	Final Fantasy	RPG	Square Enix
5月10日			
最终幻想战略版 狮子战争	ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争	SLG	Square Enix
5月17日			
随身小助手	Little aid Portable	ETC	TAKUYO
5月24日			
Bleach 灵魂燃烧4	Bleach Heat the Soul 4	ACT	SCEI
极品醉车 消除者	Juiced Eliminator	RAC	THQ Japan
5月31日			
大众高尔夫球场Vol.1	みんなのゴルフ场Vol.1	SPG	SCE
科林迈克雷拉力赛	コリン マグレー ラリー	RAC	Inter Channel
6月21日			
扣杀球场3	Smash Court Tennis3	SPG	NBGI
6月27日			
最终幻想2	ファイナルファンタジーII	RPG	Square Enix
龙珠Z真武道会2	ドラゴンボールZ真武道会2	FTG	NBGI
发售日未定			
★寂静岭 起源	SILENT HILL ORIGINS	AVG	KOANMI
拉切特与克拉克 极秘计划	ラチェット＆クランク 极秘プロジェクト	ACT	SCEA
魔界战争	魔界ウォーズ	RPG	日本一
痕Portable	痕Portable	AVG	Aqua Plus
女身异闻录（暂定名）	Persona（假题）	RPG	Atlus
大家的地图2	おんなの地图2	ETC	ZENLIN
英雄传说2 空之轨迹SC	英雄传说2 空の轨迹SC	RPG	FALCOM
湾岸Midnight Portable	湾岸ミッドナイト ポータブル	RAC	元气

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品痛送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运



最速时间购买电软



填写当期回函卡


在截止期前寄出


就有可能取幸运奖品

本期抽奖截止时间 6月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

1 最终幻想VII少年归来 PLAY ARTS



1名

2 龙珠GT REAL WORKS



（随机获取任意一款）

6名

3 网球王子/名侦探柯南 便条本



（随机获取任意一款）

15名

4 蓝龙精致手机链



7名

5 最终幻想/高达 荧闪手机贴



（随机获取任意一款）

17名

6 王国之心 皇冠戒指



5名

7 战国BASARA 真田幸村 伊达政宗 手机挂饰



（随机获取任意一款）

9名

202期中奖名单

1等奖：河北省/赵剑

2等奖：辽宁省/孙健、广东省/林康利、江苏省/刘洁玉、上海市/陈梦影、吉林省/孙清超

3等奖：江苏省/秦云杰、天津市/岳煦、河北省/王鹏、山东省/尚勇、天津市/刘君、上海市/彭佳良、浙江省/章文强、北京市/赵烨齐、上海市/吴飞、上海市/潘斌、河北省/王楠、上海市/朱天、重庆市/陈然、江苏省/张立

4等奖：江苏省/许泽晟、江苏省/王印、广西/王晓东、浙江省/苏杰、山东省/郭祺

5等奖：重庆市/周洪钥、河北省/安龙、广西/闫志邦、江苏省/朱宁鑫、北京市/高鹏宇、福建省/林王哲、广西/张晶、北京市/黄靖、上海市/瞿黎颖、河北省/高涛

6等奖：广西/张明杰、山东省/朱山、福建省/陈泽清、上海市/陈浩亮、重庆市/朱康伟、安徽省/汪滢、天津市/郝斌、江苏省/卢鹏飞、北京市/许昊、江苏省/钱晨星

7等奖：山东省/曲涛、广西/夏盛明、广西/唐振宇、天津市/王蔚、吉林省/刁学志、北京市/王庆、四川省/唐林、上海市/徐雨冬、江西省/乐源、陕西省/梁丁、陕西省/张磊、陕西省/刘强、重庆市/陈良君、广东省/温启仲、广西/陈思远

中国电玩榜中奖名单

凉宫春日的忧郁sos团徽章：湖南省/陈龙、北京市/杨一、北京市/鲁航、福建省/谢佳林、江苏省/史季风、广东省/林超龙

王国之心：北京市/崔修同

fate胸针礼盒：湖北省/官佳、北京市/柳海思







